Da 21 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
261
Giugno '10

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

# THE GAMES machine

STA ARRIVANDO!

## STARCRAFT II

Siamo andati a Parigi per raccontarvi tutto quello che c'è da sapere!

INCREDIBILE!

## DRAKENSANG 2

Uno sguardo in anteprima su un gioco di ruolo tutto da scoprire!

ESCLUSIVA!

## THE LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

Da Warner, un Action RPG per far capire a Sauron chi comanda davvero!

## ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

Ezio Auditore si trasferisce a Roma. TGM vola in Canada per scoprire tutti i retroscena!

DOSSIER

GAMERS FOREVAH, IVGA - LE PREMIAZIONI E TRASPOSIZIONI D'AUTORE!

THE GAMES MACHINE N°261 - MENS - ANNO 21-10 € 7,90
Sprea editori ITALY
9 771129 232306 00261
DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

Pagina mancante

You have disturbed Tiax the Grand again! Such insolence! Tiax will place a mark of shame upon your forehead! All will know your treachery!

# EDITORIALE

## DEI BEI TEMPI ANDATI...

Siamo a tre "reset & reboot" dell'editoriale che, come usanza vuole, viene inserito nella rivista direttamente in "ciano".
Non so, onestamente, perché abbia preso e cancellato 10.000 battute: forse erano un po' troppo personali, e mi sono sempre ripromesso di parlare di videogiochi nell'editoriale di una rivista... di videogiochi. Perché avere l'onore di aprire il magazine che leggevi quando eri un "regazzino", come direbbe l'Auletta, maestro indimenticato di Photoshop e un sacco di altri fatti, è una cosa non da poco, almeno per un sentimentalone come me. Non può, insomma, diventare il posto in cui parlo dei "razzi miei scollegati dai viggì" (cit. Adso). Detto questo, e messo su un bel disco dei Queen che sta sparando Breakthru a un volume illegale, è bene che sappiate che sono giorni che mi ronzano in testa le parole che ho letto nel dossier di Second Variety e nel pezzo del buon Cassia. La cosa è strana, perché solitamente c'è un meccanismo di tipo "first in, first out" che caratterizza la lavorazione di una rivista: entra un pezzo e devi dimenticarti in tempo zero di quello precedente, perché il pericolo di overload di informazioni è troppo alto. E per uno che non si ricorda cosa ha mangiato a pranzo, venti minuti fa, non è un bene.

**ERO IO A RENDERE QUEI GIOCHI SPECIALI**

Tra i due articoli in questione c'è un filo conduttore comune, nonostante siano stati concepiti da due menti differenti, in posti differenti, con tempi differenti. Mario e Luca (ci sarebbe stato meglio "Luigi", ma non posso costringere il Cassia ad assecondarmi, almeno non questa volta) parlano di ricordi, dei "bei momenti andati", e lo fanno arrivando a conclusioni decisamente distanti, almeno a una prima occhiata. Questi due pezzi mi hanno convinto a mettere da parte, per un momento, tutto quello che mi circonda, svuotando la scrivania della mia mente, eccezion fatta per Interstate Love Song degli Stone Temple Pilots, per tornare a rivivere il mio passato videoludico.
Che, intendiamoci, è fatto di "robbabuona": ci sono i Baldur's Gate, Warm Up e la sua fantastica colonna sonora, Fallout, Zelda, Neverwinter Nights, DooM, Quake, Heretic, Dungeon Master, Eye of the Beholder, Super Sprint, Super Volleyball, Altered Beast, Leander... solo per citare i primi che mi vengono in mente. Un mischione di immagini, colori, emozioni e storie che, pur partendo da una televisione riconvertita e da quello che oggi verrebbe considerato un micro-monitor da 14 pollici, si sviluppavano anche al di fuori dello schermo.
Erano i tempi in cui imparavi a creare un disco di boot che ti desse modo di liberare un bel 12 k in più di memoria base, quelli in cui Windows, in versione 3.1, era una cosa accessoria, perché tanto c'era il tuo amico "Prompt di MS-DOS" che faceva tutto e meglio, e quelli in cui i joystick si attaccavano tramite la porta "Giochi" della scheda sonora, quando c'era.

Parliamo del tempo dei dinosauri del videoludo, insomma.
E provando a riassaporare quei momenti, come faccio ogni volta che leggo Time Machine - Reloaded, scopro che hanno un gusto amaro. Perché facendo un po' di pulizia, smettendo di idealizzare i "bei tempi che furono" capisco quanto in realtà fosse merito mio il successo di quei titoli.
Non fraintendetemi: non sto dicendo che Dungeon Master meritasse di bruciare tra le fiamme dell'inferno, o che Baldur's Gate se lo sarebbe dovuto giocare solo Kikko... è che credo di essere stato io a renderli speciali, quei giochi. Io che mi leggevo quaranta volte i passaggi del Signore degli Anelli, che imparavo a memoria le battute di Omorzo Cactaceo, che sfogliavo e risfogliavo il manuale rosso di D&D, che cominciavo ad apprezzare i romanzi di King (tolti quelli con gli alieni, in cui il poeta del Maine dà il peggio di sé). In quei momenti, tutto era fantastico, spettacolare, gioioso.
Lì c'era la mia immaginazione a sfoggiare il miglior bump mapping che si sia mai visto, e le immagini che si componevano nella mia mente avevano HDR, Tessellation, Blur, sprinz & spranz (questi ultimi due me li sono inventati sul momento). Ora questo potere non lo ho più. Oddio, non è che sia io a non averlo: è che alla mia immaginazione, di spazio ne è lasciato davvero poco. Probabilmente, da un punto di vista molto "pigro e pantofolaio", la cosa mi sta anche bene, perché il mio modo di videogiocare si è evoluto, e onestamente credo lo abbia fatto in meglio. Ora non ho più modo di immaginarmi le facce dei protagonisti delle mie avventure, perché quando affondo nel divano ascoltando l'ultima canzone dei Poets of the Fall inclusa in Alan Wake, Remedy mi ha già fornito un eroe preconfezionato. E quando giro per le terre di Pandora, in Borderlands, i nemici sono così dettagliati da non richiedere alcuno sforzo da parte mia. È tutto molto più comodo, molto più "pronto all'uso": impugni un pad, un mouse o una tastiera e sei dentro. Ma è davvero quello che vogliamo? Non è che poi, continuando così, i nostri figli, guardando le nuvole vedranno solo un mucchio bianco e informe e non le cose che riuscivano a leggerci dentro i loro padri (mamma mia, che menate...)?
La risposta, per me, è ovvia. Ma oggi gira così, magari è colpa della Juve, del fatto che piova in continuazione o del "metteteciquellochepreferite". O forse sono semplicemente un po' troppo legato a quei "bei tempi andati" che alla fine dico di non rimpiangere mai.

**Davide "ToSo" Tosini**
**iltoso@sprea.it**

# SOMMARIO

GIUGNO 261


PAGINA 58
SPLIT/SECOND: VELOCITY

PAGINA 62
SBK X

PAGINA 66
SAM & MAX SEASON 3 - EP. 1

PAGINA 72
ALPHA PROTOCOL

PAGINA 65
BOOSTER TROOPER

PAGINA 100
TIME MACHINE RELOADED

PAGINA 38
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

PAGINA 44
LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

# CONTENUTI DI QUESTO MESE

PAGINA 48

## STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

PAGINA 52

## DRAKENSANG 2

## Rubriche


113 Adso!
114 Backstage
106 Bovabyte
96 ConsoleMania Corner
3 Editoriale
105 Euforia Paradossa
80 Fragzone
16 Games Village
6 Gioco Allegato
88 Hardware
102 Mobile Zone
111 Raffosentiqua
103 Replay
10 Silver Zone
4 Sommario
94 TecnoTGM
78 TGM After
108 TGM Mail
100 Time Machine - Reloaded
36 ToSo's Intro
18 Voci di corridoio


## Dossier


24 Gamers Forevah
30 iVGA - Le Premiazioni
20 Trasposizioni d'Autore


## Preview


38 Assassin's Creed: Brotherhood
52 Drakensang 2
44 Lord of the Rings War in the North
48 StarCraft II Wings of Liberty

## Review


72 Alpha Protocol
65 Booster Trooper
75 Casebook Ep. 3 Serpente nell'Erba
68 I'm Not Alone
66 Sam & Max Season 3 - Ep. 1
62 SBK X
70 Serious Sam The 2nd Encounter HD
58 Split/Second: Velocity
76 The Scourge Project Episodes 1 & 2



**DIRETTORE EDITORIALE**
Stefano Spagnolo

**ART DIRECTOR**
Silvia Taletti

**RESPONSABILE DI REDAZIONE**
Davide Tosini iltoso@sprea.it

**VICE GAMESVILLAGE**
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

**REDATTORI**
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

**IMPAGINAZIONE**
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

**SEGRETERIA DI REDAZIONE**
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

**HANNO COLLABORATO**
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02- 92432235
editori@sprea.it - www.sprea.it

**CDA**
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

**MARKETING E PROMOZIONE:**
Walter Longo

**ABBONAMENTI**
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

**ARRETRATI**
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

**STAMPA**
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

**CARTA**
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

**DISTRIBUTORE**
M-Dis Distribuzione S.p.A. - (Milano)

**THE GAMES MACHINE**
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Luca Sprea

**COORDINATORE EDITORIALE**
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it



Copyright Sprea Editori S.p.A. La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

# GIOCO ALLEGATO

A cura di: Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it

**CPU:** Single Core 2 GHz (Dual Core 2,5 GHz) **RAM:** 512 MB (1 GB) (+512 MB con Windows Vista)
**SCHEDA VIDEO:** Radeon 9600/GeForce Serie 6 con 128 MB (Radeon HD4800/GeForce Serie 9 con 256 MB)
**SPAZIO SU HD:** 8 GB **CONNESSIONE:** ADSL **SVILUPPATORE:** Massive Entertainment **PUBLISHER:** Ubisoft
**MULTIPLAYER:** LAN, Internet **LOCALIZZAZIONE:** Completa **SITO:** www.worldinconflict.com

# WORLD IN CONFLICT COMPLETE EDITION

**Uno degli strategici più apprezzati degli ultimi anni arriva su TGM. Adesso le sorti del mondo intero sono davvero nelle vostre mani...**

World in Conflict ripercorre un tema molto caro a scrittori e cineasti degli anni '80, il terrore della Guerra Fredda, la tangibile minaccia della Terza Guerra Mondiale e, più in generale, la tensione fra Stati Uniti e Unione Sovietica. Film come Alba Rossa hanno in un certo senso rappresentato con estrema efficacia le paure di quel periodo, con le bombe atomiche da una parte e l'invasione del proprio territorio dall'altra.

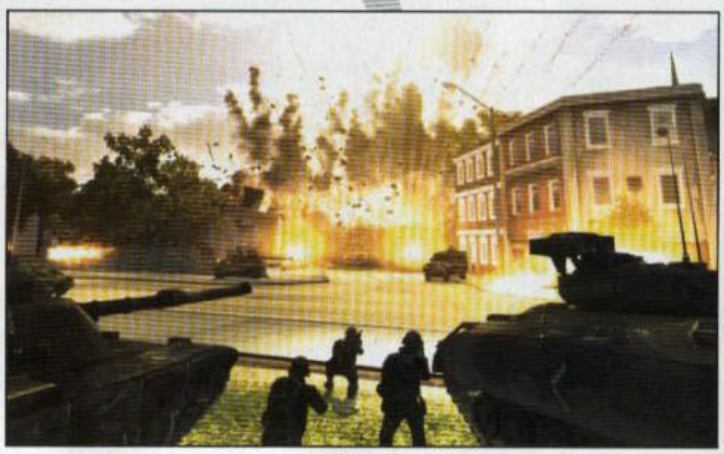
**World in Conflict ripercorre un tema molto caro a scrittori e cineasti degli anni '80, il terrore della Guerra Fredda**

Il gioco è ambientato in un ipotetico 1989 e vede i sovietici alle prese con una vera e propria guerra totale contro le Nazioni Unite e gli USA, in una sorta di reazione rabbiosa per non essere riusciti a ottenere gli aiuti chiesti all'ONU, necessari per evitare il collasso del paese (vi ricorda qualcosa?). Ci troveremo così a combattere sanguinose battaglie utilizzando tutte le risorse belliche in nostro possesso, mettendo in gioco le nostre abilità tattiche e strategiche.

## CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGMO". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

▲ *Le postazioni lanciamissili sono l'ideale per far fuoco contro nemici situati a media e lunga distanza.*



## LA MINIMAPPA!

1) Scorrere i gruppi di unità
2) Cambiare formazione
3) Andare alla zona di lancio
4) Attivare/disattivare la megamappa
5) Ritirare le unità dal campo di battaglia
6) Panoramica della situazione sul campo

## INTERFACCIA ORDINI

1-2) Inviare rinforzi alla fanteria
3) Abilità speciali
4) Abilità difensive
5) Fermare le unità selezionate
6) Attaccare zona indicata
7) Cessare il fuoco
8) Avanzare verso il punto indicato
9) Indietreggiare
10) Far uscire le unità da veicoli o edifici
11) Riparare unità
12) Avanzare per tappe multiple
13) Seguire unità
14) Entrare nel trasporto più vicino
15) Entrare nell'edificio più vicino

### DUE È SEMPRE MEGLIO DI UNO

L'edizione che trovate allegata a TGM non è semplicemente una raccolta che comprende il gioco base più l'espansione Soviet Assault, bensì una versione che le unisce completamente, amalgamando entrambe le campagne in un'unica soluzione. In buona sostanza, quando lancerete il gioco non troverete un'opzione per selezionare la campagna sovietica

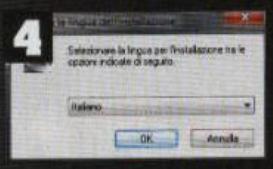
**L'edizione che trovate allegata a TGM non è semplicemente una raccolta che comprende il gioco base più l'espansione Soviet Assault**

## INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP con Service Pack 2, Vista e Windows 7. Le versioni precedenti di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il **DVD del gioco** nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi avviate il programma **setup.exe**.




3. Si aprirà una nuova finestra, dove dovrete cliccare su INSTALLA.

4. Si aprirà una nuova finestra, dove dovrete selezionare la lingua di installazione.

5. Leggete fino in fondo il contratto di licenza e accettatelo spuntando la relativa casella, quindi fate click su Installa. Nella finestra successiva cliccate su **avanti** per avviare l'installazione.

6. ATTENZIONE: è probabile che alla fine dell'installazione di World in Conflict vi si ripresenti la schermata di installazione iniziale (quella con i menu Gioco, Installa e via discorrendo). **Non toccate nulla e attendete** (anche un minuto, se serve) che appaia la finestra relativa all'espansione **Soviet Assault**. Di nuovo, accettate il contratto di licenza scrollando fino in fondo e spuntando la relativa casella.

7. Inserite il codice di attivazione presente dietro la scatola del gioco.

8. **Finita l'installazione** vi consigliamo di **cliccare su Esci** e **installare la patch 1.0.1.1.** La trovate nella **cartella Gioco Allegato** presente sul **Silver DVD** (l'altro disco nella confezione). Potete sia arrivarci attraverso l'interfaccia grafica, sia con Esplora Risorse: il file si chiama **world_in_conflict_1.010_to_1.011_it.exe** e aggiornerà il gioco all'ultima versione esistente. Dato che ci potrebbero essere problemi di compatibilità con i salvataggi passati e sulla connettività online, è preferibile applicare la patch prima di iniziare una nuova campagna.

9. Una volta finito potrete lanciare World in Conflict dall'icona presente sul desktop, dal menu avvio o direttamente dalla sezione Giochi di Windows Vista e Seven.

**World in Conflict è uno strategico in tempo reale un filo diverso dal solito e decisamente più votato all'azione**

piuttosto che quella americana, bensì affronterete tutte le missioni in ordine cronologico, passando di volta in volta da una fazione all'altra. Probabilmente la cosa potrebbe non esaltare quelli che hanno già giocato World in Conflict, ma in questo modo si ottiene una maggiore integrazione della storia e soprattutto molte più missioni, nonché una longevità decisamente superiore.

### QUI SI FA LA GUERRA O SI MUORE

World in Conflict è uno strategico in tempo reale un filo diverso dal solito e decisamente più votato all'azione rispetto a molti titoli concorrenti. Non troverete la com-

## /TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX e via discorrendo). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.

**- Non trovo la campagna americana, il gioco parte direttamente con quella russa.**
È perfettamente normale, poiché la Complete Edition integra tutte le missioni in un'unica campagna da affrontare in ordine cronologico. In pratica giocherete sia con i russi che con gli americani, passando di volta in volta da una fazione all'altra.

**- Esiste la possibilità di usare due monitor contemporaneamente?**
World in Conflict supporta la modalità dual screen delle schede video Nvidia e ATI, solo in modalità DX10. Non è necessario attivarla in qualche modo: il gioco lo farà in maniera del tutto automatica. Il secondo schermo verrà utilizzato unicamente per mostrare la mappa tattica.

**- Come faccio ad abilitare la console di comando?**
Di base non è disponibile, ma la procedura per attivarla non è complicatissima. Anzitutto controllate di avere l'icona del gioco sul desktop: se non l'avete, andate dentro la cartella d'installazione di WiC (solitamente C:\programmi\Ubisoft\World in Conflict), cliccate con il tasto destro del mouse sul file wic.exe e trascinatelo sul desktop, selezionando poi dal menu a tendina "Crea collegamento". Fatto ciò cliccate con il tasto destro sull'icona appena creata e selezionate "proprietà", quindi andate sotto "collegamento" e alla voce "destinazione" aggiungete, alla fine della riga relativa al percorso del file, -console (mi raccomando al trattino!). Quindi cliccate Applica e OK. Lanciate il gioco cliccando due volte sull'icona e durante una partita premete ~, corrispondente al primo tasto in altro a sinistra sulla maggior parte delle tastiere (quello sotto l'ESC in buona sostanza).
Per avere un elenco dei comandi disponibili, digitate dalla console di comando l'istruzione "cmdlist", senza virgolette.

**- Ok, ho attivato la console, ma non ho voglia di perdere tempo a inserire i comandi ogni volta...**
Esiste un metodo semplice e indolore. Basta andare nella cartella Documenti\World in Conflict e creare un file wicautoexec.txt nel quale inserire tutti i comandi che volete attivare al lancio del gioco. Fate solo attenzione a digitare un singolo comando per ogni riga.

**- Posso legare dei comandi a dei tasti e attivare degli alias?**
Anche in questo caso bisogna recarsi nella cartella Documenti\World in conflict e creare un file di testo chiamato wickeybindings.txt. Ovviamente si tratta di una caratteristica piuttosto avanzata e come tale consigliata solo agli utenti più smaliziati. Se voleste approfondire la cosa, rivolgetevi ai forum ufficiali MassGate, qui http://snipurl.com/w1mo4 (W uno M O 4) e qui http://snipurl.com/w1mp0 (W uno M P zero).

**- Esiste la possibilità di aumentare lo zoom all'indietro in modo da avere una maggiore visione dell'area di gioco?**
Sì, sempre tramite la console di comando: il comando si chiama "camera-freedom" e se volete saperne di più potete seguire questa completissima discussione sul forum ufficiale: http://snipurl.com/w1mtb (W uno M T B).

**- Non riesco ad andare online, non vedo i server e in generale ho problemi di connessione con le modalità multiplayer.**
Verificate che sul vostro firewall le seguenti porte siano aperte:
TCP 3004
UDP 48000-48100
Controllate anche le porte dell'eventuale router e modem (o la combinazione dei due) che gestisce la vostra connessione internet.

**- Il gioco va a scatti, si blocca e mi costringe a riavviare il PC.**
Il motore grafico di World in Conflict spinge parecchio al limite alcune schede grafiche e questo può generare problemi in determinate configurazioni. La prima cosa da fare in questo caso è entrare nelle opzioni di gioco relative alla grafica, procedere nella sezione Avanzate e qui, alla voce Limit.Framerate (Risp.Energ.), inserire un valore compreso fra i 15 e i 30 fps. Nel caso non sia sufficiente, portare il livello grafico su Medio. In alcuni casi può anche aiutare premere Alt+Enter per passare in modalità finestra, per poi tornare a quella a schermo intero.

**- Durante l'installazione ricevo un messaggio di errore relativo ai file Binkw32.dll e Mss32.dll.**
Se comunque il gioco viene installato, occorre copiare a mano le dll in questione. Usando Esplora Risorse entrate nella cartella del DVD chiamata "bin": cercate i file Binkw32.dll e Mss32.dll, selezionateli con il tasto destro del mouse e quindi scegliete Copia. A questo punto spostatevi nella cartella dove avete installato WiC (normalmente C:\programmi\Ubisoft\World in Conflict) e copiateci dentro i due file in questione, premendo sempre il tasto destro del mouse e selezionando Incolla.

**- Ricevo il messaggio "Could not locate game data" o "Non riesco a trovare i dati di gioco".**
Aprile il DVD utilizzando Eplora Risorse ed entrate nella cartella "Idata\Italian": qui selezionate il file autoloc.sdf con il tasto destro del mouse e scegliete Copia. A questo punto tornate nella cartella di installazione del gioco (C:\programmi\Ubisoft\World in Conflict) e copiatecelo dentro sempre utilizzando il tasto destro del mouse e selezionando Incolla.

**- Non riesco a installare il gioco in alcun modo. Mi dà sempre questo errore "LastDllError 1407, Description Cannot find window class".**
L'unica cosa da fare in questa situazione è creare una cartella sul desktop e copiarci dentro tutto il contenuto del DVD, verificando di avere abbastanza spazio libero sul proprio disco fisso. Tenete conto che stiamo parlando di oltre 16 GB di materiale. A questo punto entrate nella cartella precedentemente creata e lanciate l'installazione cliccando su Setup.exe.

ponente relativa alla costruzione di edifici o strutture: nel gioco, infatti, non dovrete far altro che "produrre" truppe e mezzi per poi procedere all'assalto del nemico o alla difesa di postazioni tattiche. Si hanno a disposizione dei crediti, spendibili per mettere in campo tutte le unità necessarie per la missione: nel caso in cui queste vengano distrutte in battaglia, dopo un certo lasso di tempo ci verranno "rimborsate", permettendoci di svilupparne di nuove.

World in Conflict è un RTS molto veloce, che pone tutta l'attenzione sulla battaglie, tanto è vero che si ha a disposizione una telecamera completamente gestibile senza limitazioni di alcun genere. Ogni missione presenta obiettivi primari e secondari, rappresentati da alcun cerchi sull'area di gioco, i cui colori sono legati allo status: bianchi se neutri, verdi se alleati e rossi se nemici. Manco a dirlo portare a termine le missioni secondarie può fare davvero la differenza in quelle successive, visto che si avrà poi accesso a nuove armi, potenziamenti decisamente interessanti e altre cosette che possono onestamente facilitare la vita.

In ogni caso, quasi inutile sottolinearlo, è fortemente consigliato affrontare i vari tutorial prima di iniziare a fare sul serio: sono molto esplicativi, in Italiano e nel giro di trenta minuti, secondo più, secondo meno, vi permetteranno di scendere in campo senza troppi patemi d'animo.

**È fortemente consigliato affrontare i vari tutorial prima di iniziare a fare sul serio**

## COMANDI DI GIOCO: ▶▶▶

| | |
|---|---|
| W, A, S, D | Movimenti telecamera |
| Pulsante centrale del mouse | Visuale libera |
| Rotellina del mouse su | Zoom out |
| Rotellina del mouse giù | Zoom giù |
| E | Abilità offensiva speciale |
| R | Abilità difensiva speciale |
| F | Attaccare zona |
| G | Trattenere fuoco |
| T | Fermarsi |
| Z | Cambiare formazione |
| Y | Entrare nel trasporto più vicino |
| H | Entrare nell'edificio più vicino |
| U | Scaricare tutto |
| Shift | Modalità punti di passaggio |
| I | Seguire unità |
| J | Riparare |
| N | Avanzare |
| Shift+N | Indietreggiare |
| X | Scorrere fra le varie unità |
| Shift+R | Abilità speciale successiva |
| Shift+E | Abilità speciale precedente |
| Home | Cambiare fazione |
| Fine/End | Cambiare ruolo |
| PagSu | Votare "sì" nel multiplayer |
| PagGiù | Votare "no" nel multiplayer |
| Canc | Slegare unità selezionate |
| Ins | Rifornire squadra |
| Stamp | Cattura immagine |
| Pausa/Interr | Pausa |
| Ctrl+Z | Annulla il cambio di selezione |
| Invio | Chat generale |
| Indietro | Chat con la squadra |
| L | Impostare zona lancio |
| Barra spazio | Portarsi in zona lancio |
| M | Attiva mega mappa |
| Tab | Classifica |
| Esc | Indietro/Annulla/Menu gioco |
| Invio sul tastierino num. | Schierare unità |
| Q | Menu richieste |
| C | Attiva chat vocale |
| O | Menu obiettivi |
| Alt | Icone unità |
| ` | Console |
| V | Menu degli ausili tattici |
| B | Menu dei rinforzi |
| Ctrl+Tasti da 0 a 9 | Creare gruppi di comando |
| Tastierino numerico | Collegamenti a menu di gioco |
| + su Tastierino num. | Scheda menu di gioco |

▲ *Un'ottima formazione d'attacco è quella composta da mezzi blindati e soldati a piedi.*

▲ *La chiamano "carne da cannone", ma la fanteria moderna dispone di armi in grado di sistemare persino un elicottero con un solo colpo.*

▲ *Gli elicotteri rappresentano una minaccia notevole per i carri, troppo lenti per poter reagire.*

# SILVERZONE

DVD DEMO

A cura di Raffaele "Raffo" Sogni, raffo@sprea.it

***Nuovo appuntamento con l'allegra Silver Zone. Questo mese c'è un sacco di bella roba da guardare e da giocare. A dire il vero volevo mettere anche una cartella con dentro delle donnine in ambiti succinti, ma il ToSo non ha voluto quindi date pure la colpa a lui.***

## AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

**aiutocd@sprea.it**

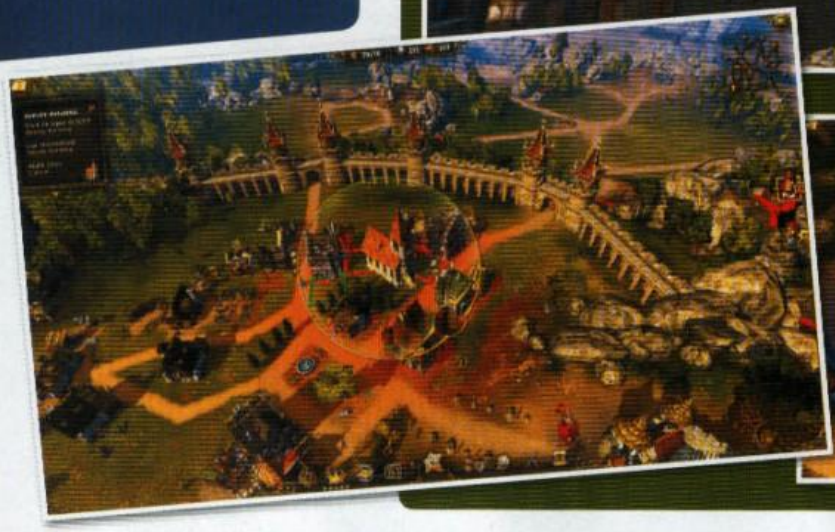
chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

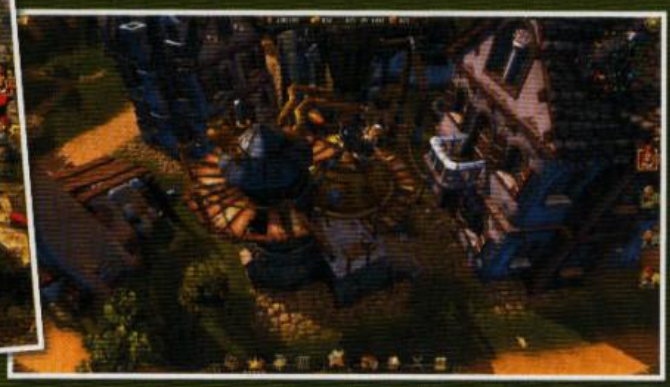
# THE SETTLERS 7
## IL SENTIERO VERSO IL REGNO

**Genere:** Gestionale **Sito:** thesettlers.it.ubi.com/the-settlers-7

Sono passati ben 17 anni dall'uscita del primo Settlers: da allora molte cose sono cambiate, ma lo spirito del gioco è riuscito a mantenersi inalterato nel tempo. Per primeggiare in The Settlers è necessario rendere fiorente il proprio insediamento, ma non mancano elementi di strategia in tempo reale da tenere in considerazione. Tutto si sviluppa in tre "tronconi": esercito, scienza e commercio. Starà dunque a voi e al vostro stile propendere per una delle tre voci, generando di volta in volta soluzioni differenti per lo stesso problema. Non manca naturalmente anche una modalità multigiocatore, che permetterà fino a quattro sfidanti di ingaggiare battaglie in co-op o tutti contro tutti.

**Attenzione:** *il demo richiede una connessione internet per essere lanciato e la creazione di un profilo sul sito di Ubisoft. La procedura di creazione account, comunque, non vi porterà via che pochi secondi, visto che richiede unicamente un nome e un indirizzo mail.*





# MOUNT & BLADE WARBAND

**Genere:** RPG **Sito:** www.taleworlds.com

Mount & Blade Warband è un RPG che vi farà entrare nel suggestivo mondo di Calradia. Ambientato nel medioevo, Warband è un gioco molto particolare perché concede una libertà estrema di movimento e di azione, a cui si somma un realismo assoluto. In questo prodotto targato Tale Worlds non troverete le solite classi che caratterizzano i giochi fantasy: qui ci sono solo esseri umani e animali terrestri. Allo stesso modo, i combattimenti si svolgeranno in maniera coreografica ma aderente alla realtà, con lance, spade e mazze ma nessun incantesimo o qualche altra strana diavoleria.
Warband è il seguito di Mount & Blade, gioco che si è ritagliato una vastissima fetta di appassionati che potranno godere di una ricca modalità multiplayer particolarmente curata. Non fatevi scoraggiare dall'aspetto grafico piuttosto datato: questo gioco ha davvero tantissimo da offrire.

# SAM & MAX THE DEVIL'S PLAYHOUSE THE PENAL ZONE

**Genere:** Avventura **Sito:** www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse/

Che ci fanno Sam e Max imprigionati in una navicella spaziale? Beh, per scoprirlo ho paura che dovrete comprarvi il gioco, diviso in cinque capitoli che usciranno da qui ad agosto. Questo, infatti, è il demo del primo episodio, e vi anticipo subito che lo spirito che ha reso celebri i due gaglioffi sembra essere stato mantenuto intatto!
Nel demo vi troverete a bordo della navicella spaziale del Generale Skunka'pe: evadere dalla vostra cella sarà la vostra prima preoccupazione, ma non pensiate che sia cosa complicata. Vi verrà infatti palesemente suggerito come fare e, se questo non bastasse, ci sono talmente pochi elementi a disposizione che anche andando per esclusione ci impiegherete davvero poco a trovare quello giusto. Usciti dalla cella dovrete fermare il Generale, che sta allegramente distruggendo la Terra: per farlo sarà sufficiente avvicinarvi a lui... ma come si fa? Semplice: accedendo a un nuovo potere di Sam, in grado di replicare qualsiasi oggetto sul quale possa applicare della plastilina! Nella caso specifico, una pianta farà al caso vostro. Anche qui, trovare l'oggetto giusto da replicare è assai semplice, perché il cursore del mouse diventerà di colore verde quando incapperà su un vostro probabile bersaglio. Il demo prosegue per qualche altro minuto: non è particolarmente lungo, ma vi aiuterà sicuramente a capire se il gioco fa o meno al caso vostro.

## TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Blacklight Tango Down
Booster Trooper
Call of Duty – Black Ops
Crysis 2
Dead Rising 2
Dead Space 2
F.3.A.R.
Left4Dead 2 - The Passing
Nail'd
R.U.S.E.
Singularity
Split/Second: Velocity
Test Drive Unlimited 2

# ALIEN DOMINION

**Genere:** Sparatutto **Sito:** www.blackfiregames.com

Avete voglia di sparare migliaia di colpi contro astronavi aliene? Se la risposta è sì, Alien Dominion fa al caso vostro. Questo gioco infatti vi farà vestire i panni di un artigliere a bordo di una nave stellare, il cui unico compito sarà quello di difenderla dall'attacco di orde di navicelle nemiche. Grazie a una visuale in soggettiva e alla possibilità di manovrare la vostra artiglieria a 360°, potrete seguire la traiettoria di qualsiasi nemico, tenendo ben presente però che spesso incaponirsi verso un obiettivo troppo distante potrebbe rendervi facili bersagli per tutti gli altri. I livelli durano 10 minuti (mentre il demo ne dura 30) e alla fine di ogni stage potrete accedere allo shop, nel quale acquistare armamenti assortiti, gadget di varia natura e scudi per limitare i danni ricevuti. Nel complesso dunque si tratta di uno shooter esteticamente gradevole, che non vi darà un attimo di tregua e che grazie ai quattro livelli di difficoltà consentirà a chiunque di sparacchiare divertendosi.

# HAMLET

**Genere:** avventura **Sito:** www.alawar.com/game/hamlet/

Dal produttore indipendente Mif2000 arriva Hamlet, un'avventura punta e clicca assai bizzarra e intrigante. Nei panni di uno scienziato che ha inventato la macchina del tempo, finirete per investire (con la macchina del tempo, appunto) Amleto. Questo vi porterà a dovervi occupare del salvataggio di Ofelia, finita tra le grinfie di Re Claudio e del suo sgherro Polonio. Hamlet ha uno stile grafico semplice ma al contempo affascinante: in schermate fisse dovrete cliccare sugli oggetti per far accadere "cose", e ogni stage richiederà uno studio approfondito della situazione per essere "risolto", se mi passate il termine. Destinato a un pubblico di appassionati (gli enigmi non sono affatto semplici... o meglio, non lo sono per me), Hamlet è un prodotto ben confezionato e godibilissimo. ,Il demo dura un'ora esatta, quindi buon divertimento e occhio al tempo!

# DEHON MONSTER CHALLENGE CIRCUS

**Genere:** Hack & Slash **Sito:** www.freegamer.net/

Ragazzi, questo gioco è davvero fuori di testa. Ideato probabilmente da uno psicopatico pazzoide, Monster Challenge Circus è un hack'n'slash che definire disturbato è dire poco. Già dall'introduzione si può capire che aria tira: un essere mostruoso ce l'ha con il diavolo perché lo ha infastidito (ha distrutto il suo mondo o qualcosa del genere) e quindi tira su un casino che la metà basta. Il gioco ha uno stile grafico molto particolare e sfrutta un motore 3D piuttosto solido. DMCC prevede due modalità di gioco: Storia, nella quale menerete demoni ma con una motivazione, e Arena, nella quale menerete demoni senza motivazione.

Nel demo potrete giocare due livelli (piuttosto brevi, a dire il vero) che vi faranno immergere in questo mondo agghiacciante, nel quale esseri mostruosi non attendono altro che essere presi a ceffoni da voi.

# UK TRUCK SIMULATOR

**Genere:** simulazione **Sito:** www.scssoft.com

Dopo averci fatto visitare mezza Germania, SCS Soft ci porta in Gran Bretagna, un posto pieno di splendidi paesaggi e missioni da portare a termine. A bordo di un autotreno con rimorchio potrete liberamente bighellonare tra le strade inglesi, tenendo sempre conto che verranno punite le infrazioni al codice e soprattutto che la guida sarà a sinistra. Ovviamente sarete anche liberi di speronare ogni oggetto in movimento: dopotutto non è questo il sogno di ogni automobilista?
Lo stile grafico è grossomodo lo stesso che ha caratterizzato le precedenti produzioni, così come la maniacale cura dedicata all'estetica dei veicoli e al suono che emettono i loro enormi motori.
Il demo dura un'ora, quindi non indugiate e decidete subito quale approccio dare alla vostra esperienza inglese.

# X MOTOR RACING

**Genere:** simulazione **Sito:** www.xmotorracing.com

Questo gioco esiste da secoli, ed è in costante evoluzione (noi vi proponiamo l'ultima versione). X Motor Racing è stato sviluppato per proporre una simulazione di guida estremamente realistica: tutto (a parte la grafica a dire il vero) è curato fin nei minimi dettagli, dallo stile di guida peculiare per ogni vettura al sonoro, fino a giungere ai tracciati. Prendere confidenza con il mezzo non è affatto semplice: non vengono forniti aiuti in pista, non ci sono strisce multicolore che indicano la velocità da tenere, non esistono avvisi che avvertono dell'approssimarsi di una curva... insomma, è una simulazione pura che però premia gli sforzi e la costanza. Se siete degli amanti del genere provatelo, potrebbe diventare una vera droga.
Nel demo potrete dilettarvi in alcuni giri su un circuito chiamato D-Park a bordo di una Roxster (indovinate a quale macchina somiglia?). Avrete un'ora per fare tutte le prove che vorrete, quindi datevi da fare!

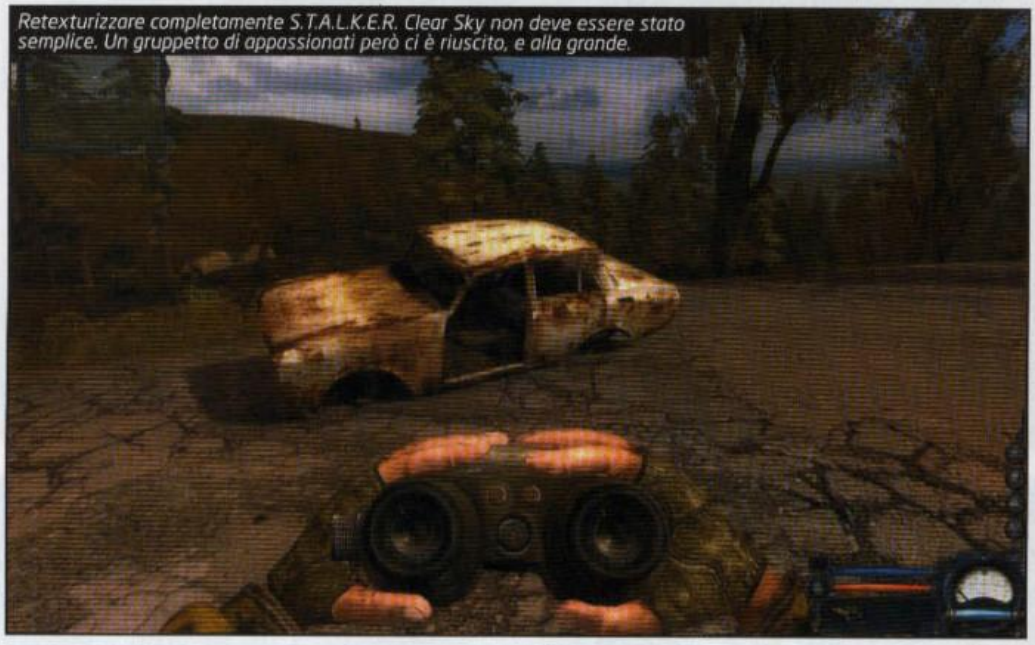
# FRUTTI FREAK NEWSBIES 2

**Genere:** platform **Sito:** www.jochenkaercher.com

Se amate i platform dalla connotazione ultra classica, questo è il gioco che fa per voi. Nei panni di un capellone avrete il compito di raccogliere tutti gli oggetti presenti nel livello e di far fuori le bestiacce che invece insistono perché restino al loro posto. Non potrete completare lo stage senza aver raccolto tutti i frutti, quindi sarete costretti a compiere acrobazie variegate tra le piattaforme per raggiungere quelli più imboscati.
Il gioco è divertente, evidentemente destinato a chi vuole un titolo "easy" che non impegni più di tanto ma che possa far passare un po' di tempo in completo relax.
Il demo pesa poco ma fa giocare molto: potrete gustarvi parecchi livelli e persino affrontare un boss finale alquanto coriaceo.

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it





*Retexturizzare completamente S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky non deve essere stato semplice. Un gruppetto di appassionati però ci è riuscito, e alla grande.*

## Contenuti FRAGZONE DVD

CLEAR SKY COMPLETE
MOD PER S.T.A.L.K.E.R.

MANDATE OF HEAVEN MOD PER CRYSIS

CAMARILLA EDITION
MOD PER VAMPIRE - THE MASQUERADE

QUAKE WARS TACTICAL ASSAULT
MOD PER ENEMY TERRITORY

REIGN OF THE UNDEAD
MOD PER CALL OF DUTY – MODERN WARFARE

MECHWARRIOR LIVING LEGENDS
MOD PER CRYSIS

GATES TO AESGAARD 2
MOD PER OBLIVION

LANCE GOLD
MOD PER GEARS OF WAR + MAPPACK

MAP EDITOR PER PORTAL

SM PATCH PER PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Non c'è niente da fare, questo lavoro ha i suoi lati positivi e negativi: l'aspetto peggiore è sicuramente quello di avere a che fare quotidianamente con gentaglia del calibro di Raffo e ToSo, mentre quello positivo, ovviamente, è che si gioca un sacco, talvolta andando a ripescare dal proprio archivio titoli che si credevano perduti da una vita (parla per te, va là. ndToSo). Questo mese è capitato non una ma due volte con mod di qualità assoluta che promettono di farvi fare altrettanto. Il primo è il Camarilla Edition Mod per Vampire – The Masquerade, gioco che peraltro vi abbiamo già regalato qualche anno fa. In questa versione finale della modification gli interventi sono numerosi e volti a modificare gameplay ed estetica potrebbero sorprendere appassionati e anche eventuali giocatori occasionali. Un lavoro ancora più massiccio è stato svolto da parte di uno dei migliori modder dell'universo Morrowind con la pubblicazione di Gates to Aesgaard 2 per Oblivion: si tratta di una modification che aggiunge una gigantesca area di gioco extra caratterizzata da una grossa main quest e numerose missioni secondarie. Un lavoro stupendo che conferma, come se ce ne fosse bisogno, il valore aggiunto della comunità di modder che segue fedelmente questo gioco da ormai quattro anni e mezzo. Più convenzionale è la selezione di mod che completa la FragZone DVD di questo mese: il poutpourrì di sparatutto è piuttosto ricco e mette sul piatto conoscenze vecchie e nuove dei nostri mouse e tastiere. Molto interessante è infatti il Tactical Assault Mod per Enemy Territory che cambia, anche se non drasticamente, la giocabilità di Quake Wars. Non da meno, anche se non ancora rifinito a dovere, è il Reign of the Undead Mod per il primo Modern Warfare, visto che aggiunge una modalità cooperativa che ci metterà contro una legione di zombie dell'esercito russo a cui dovremo sopravvivere. Eccezionale è stato anche il lavoro svolto nell'adattare il motore di Crysis per il Living Legend Mod che mette l'una contro l'altra due fazioni di mech in quello che molti considerano uno dei migliori ibridi tra FPS e simulatori mai ispirato all'universo di Mechwarrior. Anche il single player ha parecchio da offrire con il Lance Gold Mod per Gears of War (missioni singole in mappe inedite contro orde di bot), il Clear Sky Complete Mod per l'omonimo capitolo di S.T.A.L.K.E.R. con un completo retexturing della zona di esclusione e il Mandate of Heaven Mod per Crysis. In chiusura abbiamo tenuto la citazione per la splendida SM patch per Pro Evolution Soccer 2010 che aggiorna tutto, ma proprio tutto (maglie, rose, stadi, scarpini, palloni, parastinchi) alla fase finale della stagione 2009/2010 e l'editor di mappe per il mai abbastanza apprezzato puzzle game di Valve, Portal.

*Un mod cooperativo contro orde di zombie non si nega a nessuno, nemmeno al primo Modern Warfare.*

*Il primo editor di mappe non ufficiale per Portal.*

Pagina mancante

# GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "Raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

***Questo mese rubiamo spazio prezioso che solitamente dedichiamo a GamesVillage per annunciare un lieto ritorno...***

Nel numero scorso vi avevo anticipato la cosa, e ammetto di averlo fatto rischiando di "bucare" la notizia perché al momento di chiudere la rivista la fase di beta testing non era ancora conclusa, e c'era la possibilità concreta che qualcosa andasse storto e l'intera operazione slittasse di qualche settimana, lasciandovi senza una risposta alla domanda con cui si chiudeva il redazionale del numero di maggio... E invece eccoci qui, a "okkupare" – almeno in parte – lo spazio della rubrica di GamesVillage per parlare del ritorno di TGM Online, il sito ufficiale della vostra rivista di videogiochi preferita!

L'indirizzo è rimasto sempre lo stesso, naturalmente: www.tgmonline.it. Una volta collegati scoprirete un sito completamente diverso da quello a cui eravate abituati in passato, per impostazione, più simile a un blog tradizionale che al vecchio portale di informazioni videoludiche. La scelta di optare per una simile struttura è nata da una duplice considerazione: la prima è che per tenersi aggiornati sulle ultime notizie, leggere le recensioni e le anteprime dei titoli più attesi esiste GamesVillage, al cui interno continuerete a poter approfittare di tutti gli altri contenuti che abbiamo avuto modo di presentare nei mesi passati: film, "giochini" web, download, demo, speciali e via di questo passo.
La seconda è che mancava, fino a questo momento, un canale di comunicazione più diretto tra la redazione e i lettori della rivista: un sito in cui raccontare in maniera più informale, più caciarona, più leggera quel che accade nel mondo dei videogiochi, in redazione, i giochi che stiamo provando in queste settimane. Un blog, per sua natura, permette aggiornamenti rapidi, immediati, uno scambio di opinioni in tempo quasi-reale grazie al meccanismo dei commenti e la possibilità di condividere i post sui social network più diffusi, da Twitter a Facebook, passando per FriendFeed e Blogger.

In questo momento su TGM Online i post sono suddivisi in cinque categorie: Stiamo Giocando, Fatti Vari, Parlottiamo di cose, Stiamo Provando e ConsoleMania Corner, all'interno delle quali stipare gli argomenti affrontati di giorno in giorno, dalla recensione che sta facendo impazzire il ToSo alle presentazioni stampa a cui si imbuca il Raffo, passando per gli affari della settimana per chi vuole spendere poco per giocare e altro ancora. L'intero impianto del sito/blog è ancora in divenire, una piccola creatura che muove i primi passi e che ogni giorno impara qualcosa di nuovo: siamo abbastanza casinisti da poter ragionevolmente sperare che nei mesi a venire TGM Online si arricchisca di nuovi contenuti e contributi.

▲ *Trattandosi del sito ufficiale della rivista che avete tra le mani, non manca un'ampia sezione dedicata al numero in edicola...*

## I VINCITORI DEL FANTATGM PREMIATI DA COOLER MASTER!

Si è da pochi giorni concluso il FantaTGM, un torneo di Fantacalcio che vive e si sviluppa sulle pagine del forum di TGM Online. Lì, un sacco di utenti si sono dati battaglia: alla fine, però, a spuntarla sono stati ***Davide Cossari***, ***Fabio Petey*** e ***Marco Guerrieri***. Evviva a loro e a ***Cooler Master***, che ci ha messo in palio il cattivissimo mouse Sentinel Advance!

CM STORM

▲ *TGM Online si ripresenta in una veste del tutto nuova: dinamica, giovane, veloce, accattivante e... ok, ok, la smetto. È un blog, però è fichissimo!*

▲ *Poteva TGM resistere al fascino di Facebook? Andateci di corsa e cliccate su "Mi Piace"!*

# GIOCO FEDELTÀ

## PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DIMENTICATE

*L'ultimo episodio della gloriosa saga legata al Principe di Persia si preannuncia davvero intrigante. Temporalmente collocato tra Le Sabbie del Tempo e Spirito Guerriero, Le Sabbie Dimenticate vi darà modo i confrontarvi ancora con le mitiche "sabbie": in un disperato tentativo di salvare il vostro Regno, rivivrete un'avventura che metterà alla prova come non mai le vostre abilità.*
*Le suggestive ambientazioni, il rinnovato repertorio di mosse e sistema di combattimenti e un motore grafico di lusso, rendono questo nuovo capitolo di Prince of Persia un titolo vivamente raccomandato agli appassionati.*
*Ubisoft*

## SPLIT/SECOND: VELOCITYV

Un reality show basato sulle corse automobilistiche, intere città da radere al suolo, una grafica di altissima qualità e una modalità multiplayer molto ben studiata fanno di Split/Second: Velocity un titolo da avere. Si tratta di un prodotto marcatamente arcade, frenetico ed estremamente spettacolare. La peculiarità di questo titolo targato Black Rock risiede nel fatto che le vostre armi saranno lo scenario che vi circonda: nessun missile o amenità del genere quindi, ma dei detonatori che andranno azionati al momento giusto; questo sistema introduce una raffinata strategia, in quanto solo una perfetta conoscenza del circuito vi permetterà di ottenere risultati degni di tale nome.
*Disney Interactive*

## SUPREME COMMANDER 2

Ogni amante di RTS che si rispetti conosce e apprezza Supreme Commander. Gas Powered Games ne ha realizzato un seguito, recensito qualche numero fa su queste stesse pagine, che garantisce migliorie sia sul piano estetico, sia su quello gestionale. Come vuole la tradizione, potrete scegliere fra tre fazioni, ognuna delle quali agli ordini di un carismatico comandante che fornirà caratteristiche peculiari alla propria compagine. Il gioco è ambientato 25 anni dopo quanto accaduto nel primo capitolo e vedrà Cybran, Ordine degli Illuminati e UEF pronti a scendere nuovamente in campo per dare vita a battaglie straordinarie da vivere e giocare.
*Halifax*

▲*SU TGM Online si parla soprattutto di PC, ma la "contaminazione" tra le diverse piattaforme è ormai tale che non si può certo tralasciare qualche notizia dal mondo console.*

Tra le novità da segnalare, oltre ai sondaggi della settimana, la possibilità di "sfogliare" su web, in anteprima assoluta, alcune pagine del nuovo numero di TGM in edicola nelle prossime settimane: uno sguardo privilegiato che vi permette di curiosare e leggere "a sbafo" qualche articolo in attesa della versione cartacea completa, e perché no? magari approfittarne per segnalare a qualche amico una bella rivista girandogli il link dove potrà farsi un'idea più precisa di quel che l'attende in edicola. E già che parliamo di "condivisione" e sharing, val la pena ricordare che per l'occasione The Games Machine debutta anche sui principali social network, con una bella paginetta su Facebook, un account su Twitter e uno su FriendFeed!

Un sito che nasce ex-novo, per quanto "beta-testato" e sottoposto a prove prima che venga messo online, non è scevro da difettucci e problemini di gioventù, e per questo non possiamo che rinnovare l'invito a tutti coloro che si affacciano per la prima volta sul nuovo TGM Online a segnalarci ogni errore, bug o inconveniente che dovesse incontrare, così da poterlo risolvere ed evitare che accada lo stesso anche ad altri. E direi che più o meno è tutt—

*"Ehi! Un momento! E quello che c'era prima? Non avrete mica buttato via tutto!"*
Tranquilli (anzi, "sereni", come dice il ToSo): il forum di TGM Online è sempre lì al solito posto, con tutti i suoi utenti e le sue innumerevoli sezioni che lo popolano, e che spaziano dai videogiochi alla televisione, passando per i libri, la politica, il modellismo e la religione. Anche il "vecchio" TGM Online – inteso come sito – non è stato mandato in pensione: lo trovate ancora all'indirizzo old.tgmonline.it, un comodo archivio da cui ripescare vecchi download, soluzioni, cheat, articoli e qualsiasi altra cosa vi venga in mente che è stata pubblicata su quelle pagine negli anni scorsi.

A questo punto vi devo davvero salutare e dare appuntamento (doppio!) online, su GamesVillage.it e su TGM Online!

## GAMESVILLAGE

Dedicare "una tantum" queste due pagine a TGM Online ci è sembrato doveroso, ma non per questo possiamo dimenticare GamesVillage.it, che rimane (e deve continuare a rimanere!) il punto di riferimento per la vostra sete di sapere videoludico: anche questo mese, tra recensioni, anteprime e speciali (da non perdere la serie dedicata ai giochi di guida!) ce n'è davvero per tutti!

## IVGA

Nelle scorse settimane si è conclusa l'edizione 2010 degli Italian VideoGame Award, l'iniziativa di Sprea Editori che ha premiato i migliori titoli dell'anno scorso, e che ha fatto registrare un nuovo record di partecipazione rispetto allo scorso anno. I vostri voti, che hanno contribuito a definire le classifiche delle ventuno categorie in concorso, hanno tenuto in sospeso i risultati fino alla fine.
Se volete sapere chi ha vinto per ogni sezione, non vi rimane altro da fare che sfogliare velocemente una manciata di pagine: arriverete al dossier dedicato alle premiazioni che, siamo certi, vi darà modo di capire un po' come si vivono certe cose all'interno dell'industria.

A cura di Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

## DEAD SPACE 2 UFFICIALMENTE CONFERMATO ANCHE PER PC

Dopo un continuo susseguirsi di dichiarazioni che volevano le prossime avventure di Isaac lontane dalla nostra piattaforma preferita, Visceral Games ha finalmente confermato che Dead Space 2 uscirà anche per PC, in contemporanea con tutte le altre versioni. Il titolo, previsto per i primi mesi del 2011 (si parla insistentemente di Gennaio, ma non ci sono conferme ufficiali, in merito), non sarà un semplice clone del prequel, visto che gli sviluppatori hanno cercato di raccogliere i feedback della community per fare in modo che sia "contenta" di questo seguito. Chi teme di trovarsi di fronte a un titolo smaccatamente action può inoltre mettersi il cuore in pace, e tornare a sorridere: "Se pensate che Dead Space 2 sarà un run-and-gun game con un marine dello spazio pronto a far esplodere tonnellate di alieni, siete fuori strada " dice l'executive producer Steve Paptousis "Il problema è che non puoi mantenere alta la tensione per tutta la durata del gioco, perché altrimenti il pubblico si abitua e smette di spaventarsi. Quindi devi cambiare ritmo, in modo da predisporre veramente la gente a spaventarsi. È questo l'aspetto su cui stiamo davvero lavorando". E, da quanto abbiamo avuto modo di vedere, ci stanno davvero riuscendo.

## BULLETSTORM: UN GRAN MISCHIONE CHE HA STILE

Prendete due misurini di The Club, infilategli dentro un sacco di Painkiller, condite tutto con una trama che è veramente il top dell'inutilità, nel senso positivo del termine, e guarnite a piacere con un sacco di bella grafica. Il risultato, pronto da servire in tavola nel 2011, sarà Bullestorm, il nuovo sparatutto in cantiere alla People Can Fly, la stessa software house che diede i natali proprio al primo Painkiller (e questa cosa ci fa capire anche quanta fatica facciano questi ragazzi a non sviluppare qualcosa di dannatamente caciarone). Da quanto si è visto, Bullestorm punta veramente tutta la sua essenza sull'essere sopra le righe: combo di uccisioni, bonus per chi ammazza con stile, una vagonata di armi fuori di testa... insomma, niente di cerebralmente complesso, ma tonnellate di ultraviolenza poco credibile e per questo potenzialmente devastante e divertentissima.

## MEDAL OF HONOR GIOCA D'ANTICIPO

Pare proprio che, nel settore degli sparatutto in prima persona, EA abbia deciso di adottare la stessa strategia utilizzata nella partita che si gioca ogni anno sui manti erbosi virtuali di tutto il mondo. Similmente a quanto accade con FIFA, solitamente in campo un paio di settimane prima del suo diretto concorrente Pro Evolution Soccer, anche Medal of Honor giocherà d'anticipo nei confronti di Call of Duty - Black Ops.

Il titolo di Electronic Arts, infatti, arriverà a scaffale il 15 ottobre, mentre la "risposta" di Activision Blizzard, affidata alle frecce nella faretra di Treyarch, sbarcherà sulle nostre macchine il 9 di novembre.

Da quanto abbiamo avuto modo di vedere fino a ora, il single player di Medal of Honor pare proprio robusto, solido, "cattivo". E sul versante multiplayer ci sono i DICE, già autori della serie Battlefield e reduci dalla più che positiva esperienza di Bad Company 2, a fornire sufficienti garanzie. Sarà una bella guerra, non abbiamo dubbi.

## E SE FABLE III ARRIVASSE SU WINDOWS?

Nel momento in cui scriviamo non ci sono notizie certe e tutto il chiacchiericcio si basa su tre indizi, di diversa importanza. Il primo è rappresentato dall'immagine di copertina della versione Xbox 360 del prossimo titolo di Peter Molyneux, resa disponibile da Microsoft e fatta successivamente "sparire" (una volta che un file finisce su Internet, però, farlo sparire davvero è impresa improba). Come si vede nella parte alta dell'immagine, il logo recita chiaramente "Only on Xbox 360 and Windows". Il secondo e il terzo indizio arrivano invece da Peter stesso: durante la scorsa GDC, in un'intervista, parlava di "piattaforme" per Fable III, e un'offerta di lavoro - velocemente modificata - dava come job description un qualcosa di simile a "convertire e supportare il netcode della versione 360 su PC, facendo in modo che home computer e Xbox possano giocare insieme". Insomma, se tre indizi fanno davvero una prova, possiamo davvero cominciare a sperare di vedere Fable III sulla nostra piattaforma. Rimane da capire come verrà gestita la questione "Natal", prossima interfaccia utente che dovrebbe trasformare tutti noi in controller umani e su cui Fable III pare punterà parecchio in versione 360, su PC.

Fra qualche giorno, per voi che leggete, ci sarà la conferenza E3 di Microsoft: scommettiamo che lo annunceranno lì, dipanando buona parte dei nostri dubbi?

# LA CLOSED BETA DI WORLD OF WARCRAFT - CATACLYSM

Dopo aver fatto divertire mezzo mondo con la piacevole beta di StarCraft II, Blizzard torna nuovamente in pista, annunciando che la fase di testing "chiuso" di World of Warcraft - Cataclysm è oramai alle porte. Dettagli sull'uscita della versione finale non ne esistono, al momento, nemmeno a Irvine, ma siamo certi che questa Closed Beta susciterà, nel popolo giocante, lo stesso fermento di quella di SC2. E poi, c'è Deathwing che sta facendo disastri sul piano elementale, mica un Lich King qualsiasi arroccato in una fortezza a Icecrown...

# UNA OPEN BETA PER TEST DRIVE UNLIMITED 2

"La difficoltà di creare un demo per un gioco come questo è rappresentata dal fatto che per un'isola grande come la nostra, è necessario veicolare un'enorme quantità di dati. Inoltre, non è il miglior modo per mostrare il gioco. Quindi, per ora, i piani prevedono una fase di open beta". Queste le parole di Alain Jarniou, Director di Test Drive Unlimited 2. Purtroppo non si sa ancora quali saranno le piattaforme scelte per questa fase di testing, anche se saremmo portati a pensare di trovarci di fronte a un nuovo "caso Blur" (dove gli sviluppatori spiegarono la presenza della beta solo su 360 con una frase del tipo: "È già un successo non farlo crashare ogni cinque minuti su una sola piattaforma". Fortunatamente le cose, a scaffale, andranno diversamente).

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION SI AGGIORNA...

Senza però perdere, purtroppo, il solito DRM invasivo. Questa patch, che non possiamo che consigliarvi caldamente, aggiunge alla versione PC il supporto ai DLC e alle Multi CPU per SLI/Crossfire, oltre a sistemare alcuni bachi minori che si presentano giocando a bassi livelli di dettaglio su schede poco performanti. L'aggiornamento, e questo è l'unico vantaggio apportato realmente dalla scelta di costringere all'always on anche gli amanti del single player, dovrebbe essere totalmente trasparente e totalmente automatico.

# PACCHI A PACCHI

I DLC paiono proprio essere la moda del momento (e del futuro), e sono veramente pochi i prodotti che scelgono di non mettere a disposizione dei propri utenti contenuti - gratuiti o a pagamento - aggiuntivi. Nel mese di giugno dovrebbe uscire il terzo DLC premium per Mass Effect 2. Il pack, che risponde al nome di Overlord, costringerà i giocatori a combattere contro un'Intelligenza Artificiale all'interno di un laboratorio. Stando a quanto dice Casey Hudson, executive producer di Mass Effect 2, il DLC avrà "cinque livelli, che racconteranno una storia su un nuovo pianeta". A differenza dell'ultimo contenuto aggiuntivo pubblicato, che metteva a disposizione un nuovo membro dell'equipaggio, Overlord non cambierà la composizione del nostro party, e pare proprio che non ci saranno più new entry nemmeno nei futuri DLC.

Passando ad altro, va segnalato il Ranger Pack per Metro 2033. Questo add on non sarà gratuito (benché non esistano ancora dei prezzi confermati), e metterà a disposizione di tutti i fan della metropolitana di Mosca due nuove armi e degli achievement in più (sia su 360, sia su Steam), oltre a una modalità chiamata Ranger Mode, disponibile nelle varianti Standard e Hardcore. In quella Standard vedremo ridursi il numero di proiettili a nostra disposizione, ma le nostre bocche da fuoco faranno molto più male, per adeguarsi al ritrovato vigore dei nemici, mentre in quella Hardcore scompariranno totalmente tutte le indicazioni a video. Questa versione "senza HUD" è considerata dagli sviluppatori come il modo più "immersivo" per gustarsi Metro 2033.

A cura di: Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@gm...

# Trasposizioni d'autore

***Fate bollire una parte di narrativa con due parti di raffigurazione. Ottenuto un impasto omogeneo, condite con interattività. Lasciate raffreddare e servite.***

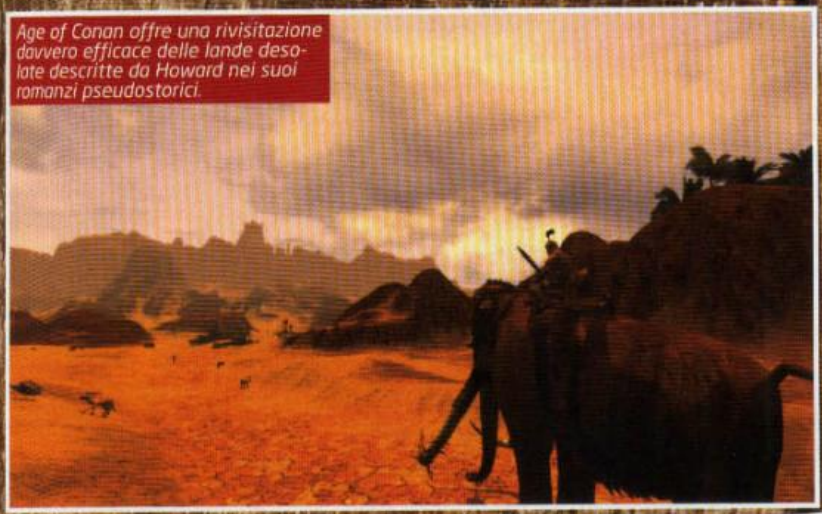
Non è mia abitudine osservare la scena videoludica come una forma di intrattenimento autorevole e accettata dall'indistinta popolazione non giocante che mi circonda. No. Piuttosto, sono solito guardare con invidia agli appassionati di lungometraggi e romanzi. La loro è una realtà intrattenitiva sdoganata dalla tipica perplessità con cui viene additato il nostro "giocare ai giochini" (cit.), specie se consideriamo il parere dei soggetti meno informati circa le diverse evoluzioni che hanno interessato il settore negli ultimi quindici anni. Per correttezza non ho citato il fatto che le masse ignorano il volume d'affari che l'industria del videogioco è capace di generare, visto che il mercato dei pannolini, pur fatturando anch'esso cifre considerevoli, non pretende, per questo, di essere riconosciuto come un fenomeno culturale dagli esclusivi tratti distintivi. Ad aggravare la mia situazione ci si mette pure un inconsapevole campanilismo, che riaffiora, ad esempio, quando leggo di come un prestigioso studio cinematografico abbia acquisito i diritti per realizzare una pellicola basata sul Prince of Persia di turno o di come da quell'altro titolo sia stata tratta un'intera serie di racconti.

## LEGITTIMAZIONE EX ANTE

Questo atteggiamento conservativo, purtroppo, mi porta ad approcciare le discussioni riguardanti quelle produzioni con una vena di arrogante supponenza, tipica di chi cerca una rivincita intellettuale. Penso che quanto detto finora rientri in un processo di riconoscimento dell'identità che molti videogiocatori, sufficientemente anziani da aver superato l'adolescenza, stiano cercando da tempo. I perché di questa necessità non mi sono ancora del tutto chiari. Per quanto riguarda la mia esperienza, però, credo non sia da scartare l'ipotesi che le migliaia di ore spese dietro al monitor mi abbiano portato alla ricerca di una legittimazione culturale, in grado

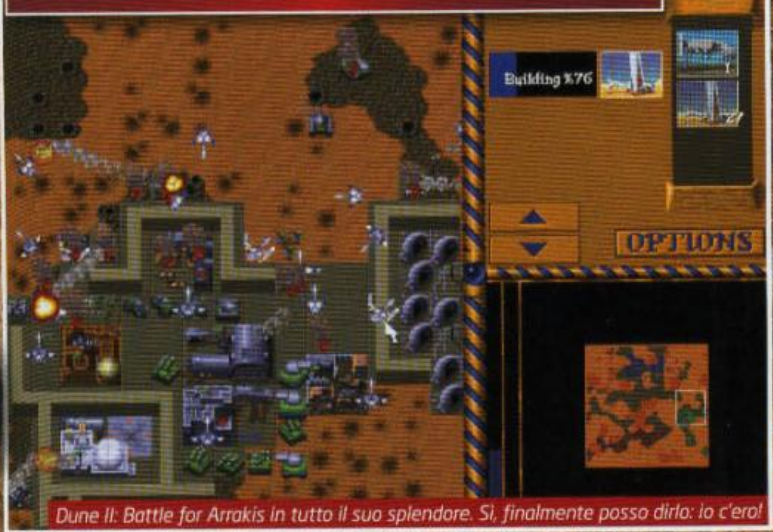
**LA CONSIDERAZIONE PUBBLICA PER QUESTO SETTORE AVREBBE DOVUTO ESSERE FIN DA SUBITO EQUIPARABILE AL PRESTIGIO RISERVATO A QUELLI DEGLI ALTRI MEDIA**

*Ecco. Diciamo che un'Alice completamente ricoperta di sangue non si era ancora mai vista prima del titolo di McGee...*


Age of Conan offre una rivisitazione davvero efficace delle lande desolate descritte da Howard nei suoi romanzi pseudostorici.

Ray McCoy, il protagonista del Blade Runner digitale, era chiaramente ispirato all'Harrison Ford della pellicola del 1992.

**AMERICAN MCGEE'S ALICE RAPPRESENTÒ UN PASSO DECISIVO NEL PROCESSO DI AVVICINAMENTO DEL VIDEOGIOCO ALL'ESPRESSIONISMO ESTETICO D'AUTORE**



Dune II: Battle for Arrakis in tutto il suo splendore. Sì, finalmente posso dirlo: io c'ero!

di attenuare il senso di smarrimento provocato dalla pantagruelica porzione di vita investita in attività legate al ludo elettronico. Eppure, volendo ben vedere, la considerazione pubblica per questo settore avrebbe dovuto essere fin da subito equiparabile al prestigio riservato a quelli degli altri media. Essendo loro figlio [il]legittimo, infatti, il videogioco non solo conserva e riproduce i caratteri distintivi di letteratura e cinematografia (la narrazione e la raffigurazione), ma propone un elemento di indiscutibile innovazione: l'interattività.

## NON SOLO TIE-IN

Il processo di contaminazione testé accennato, ovviamente, ha generato una pletora di software che non sempre ha garantito esperienze qualitativamente edificanti. Negli anni abbiamo assistito ad ogni forma di tie-in, spin-off, adattamenti, sequel e remake che lascerebbe esterrefatto chiunque volesse avvicinarsi all'argomento. Se da un lato, infatti, abbiamo decine di prodotti mediocri pensati per cavalcare il successo di un qualsivoglia romanzo (no, io Harry Potter non l'ho mai nominato!), dall'altro abbiamo alcune piccole perle capaci di rendere giustizia all'opera dalla quale sono stati tratti gli spunti narrativi, sia in termini di meccaniche implementate sia per quanto riguarda la maturazione del processo di coinvolgimento emotivo. Frapposte a questi estremi troviamo tutta una serie di trasposizioni che, per quanto egregiamente confezionate, non sono riuscite a impressionare indelebilmente il panorama videoludico contemporaneo. Pensiamo, ad esempio, alle diverse incarnazioni che hanno coinvolto personaggi del calibro di Dracula (Bram Stoker, 1897) e Conan il barbaro (Arthur Conan Doyle, 1887), tutte figure per le quali l'abbondanza di materiale preconfezionato ha forse inibito la libertà espressiva e la fantasia degli sviluppatori che si sono occupati di trasformarli in versioni digitali giocabili. In quest'ottica, è davvero rimarchevole il lavoro svolto dal game designer American McGee, capace di offrirci una versione interattiva finalmente originale dell'Alice inventata da Lewis Caroll nel 1865. E si prepara a tornare. Ma questo lo sapete già, vero?

## QUANTO È PROFONDA LA TANA DEL BIANCONIGLIO?

Quelli di voi che non hanno memoria dell'action in terza persona appena citato non si allarmino: in termini di meccaniche di gioco pure e semplici non si sono persi niente. Tuttavia, American McGee's Alice rappresentò un passo decisivo nel processo di avvicinamento del videogioco all'espressionismo estetico d'autore. Per certi versi l'operazione non fu dissimile da quella che intraprese Tim Burton sul versante cinematografico con il suo "Edward mani di forbice", liberamente ispirato al Frankenstein di Mary Shelley. American McGee plasmò l'universo cognitivo descritto dal romanziere inglese ottenendo un prodotto nuovo e dalle inaspettate tinte noir. Sul suo sito dichiarava: "Vorrei essere il nuovo Walt Disney, in una versione più malata". Beh, dopo aver giocato il suo videogame, non si poteva che rassicurarlo... almeno sulla seconda parte della dichiarazione. L'Alice immaginata dal game designer era una figura drasticamente diversa da quella letteraria. I contorni della sua personalità erano sfumati e oscillavano tra manie suicide e raccapriccianti tendenze omicide. Il suo corpo, nascosto da un grembiulino bianco, inizialmente immacolato, era scheletrico e poco sensuale, quasi a simboleggiare un disagio mentale capace di consumare la femminilità della protagonista, dotata al contrario di occhi e bocca particolarmente pronunciati, attraverso i quali esplicitare la corruzione della propria condizione psicologica. Lo stesso "Paese delle Meraviglie", per essere coerente con la follia della protagonista, fu rivisitato e trasformato in

una landa caotica e contorta, governata da un'atmosfera cinerea che trasmetteva un marcato senso di smarrimento emotivo. Armati di un coltello da macellaio, il gioco ci chiedeva di salvare Wonderland dal giogo della Regina di Cuori, la cui sconfitta avrebbe significato ripristinare non solo l'ordine esterno delle cose, ma anche l'equilibrio psicologico della mente genitrice. Bisogna rendere merito allo sviluppatore texano per essere stato in grado di estrapolare alcuni degli elementi più introspettivi del racconto originale e di aver donato loro una re-interpretazione interattiva senza per questo trascurare la fragilità dell'intimità psicoanalitica romanzata, dallo scrittore, nel libro.

## PIÙ UMANO DELL'UMANO

Se ci spostassimo improvvisamente sul genere delle avventure grafiche e riuscissimo a evitare di citare l'inflazionatissimo "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" (ops!), troveremmo un'infinità di titoli che hanno beneficiato di personaggi e ambientazioni d'ispirazione letteraria. Al già menzionato Dracula e all'immancabile Sherlock Holmes potremmo aggiungere, tra i più conosciuti, anche i protagonisti dei gialli di Agatha Christie, quelli del Discworld immaginati da Terry Pratchett (1983) e le vicende narrate dal novellista turco Alev Altali, discretamente riprese dal Culpa Innata pubblicato da Strategy First nel 2007. Nessuno di questi, a mio avviso, ha però saputo esaltare gli aspetti più intriganti del relativo romanzo quanto il Blade Runner di Westwood, commercializzato nel 1997 come la prima graphic adventure a vantare, per i personaggi, dei modelli tridimensionali animati in tempo reale. In questa sede non possiamo evitare di ricordare anche la presenza di ben tredici finali multipli, dei PNG controllati da una IA indipendente e di un gameplay non lineare, farcito di elementi che ne esaltassero l'interattività come l'Esper System: uno strumento che permetteva di scattare fotografie tridimensionali per scannerizzarle alla ricerca di indizi nascosti alla vista. Degne di nota erano anche le scelte stilistiche adottate, basate sull'immaginario distopico e le atmosfere hard boiled confezionate da Ridley Scott per il film del 1982, anch'esso tratto dal romanzo fantascientifico "Ma gli androidi sognano pecore elettriche?"di P. K. Dick.

La stretta parentela tra il gioco e l'omonima pellicola, però, non impedì agli sviluppatori di inserire alcuni degli elementi trascurati dal lungometraggio, ma fondamentali per la storia raccontata dal libro. Tra questi, il più significativo fu sicuramente la possibilità di approfondire il legame schizofrenico tra uomini e animali, l'accudimento dei quali, nell'universo narrativo ideato dallo scrittore, rappresentava un vero e proprio dovere morale, in quanto flora e fauna erano state spazzate via dalle radiazioni causate da un'ipotetica guerra nucleare.

## IL MIO NOME È UNA PAROLA CHE UCCIDE

Drasticamente opposto è stato il contributo che un altro romanzo di fantascienza è riuscito a dare al mondo dei videogiochi. Dal Dune di Frank Herbert (1965), infatti, è stato tratto quello che viene considerato universalmente come il padre degli strategici in tempo reale moderni. Potrei iniziare una breve carrellata delle innovazioni introdotte dal gioco in questione, anticipando il suo essere stato il primo a permettere di comandare le truppe sul campo, grazie all'utilizzo del mouse, ma rischierei di trascurare cosucce come una mappa globale dalla quale scegliere la missione successiva, il concetto di albero tecnologico per la costruzione degli edifici e l'idea di fazioni differenti con unità e abilità proprie. Non vi basta? D'accordo, allora sappiate che, prima della pubblicazione di Dune II - Battle for Arrakis (Westwood, 1992), nessun giocatore si era mai dato alla tanto noiosa quanto indispensabile attività di "raccolta risorse". A questo proposito, è interessante soffermarsi su di una recente in-

**BLADE RUNNER È STATO COMMERCIALIZZATO COME LA PRIMA GRAPHIC ADVENTURE A VANTARE, PER I PERSONAGGI, DEI MODELLI TRIDIMENSIONALI ANIMATI IN TEMPO REALE**

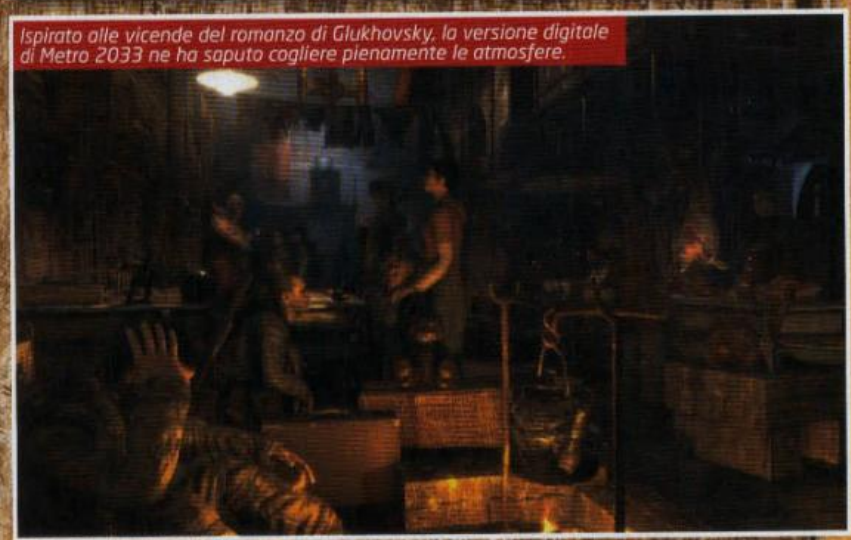
*Questo Orient Express è davvero troppo affollato... ci vorrebbe giusto un omicidio a la Agata Christie.*

*Una bara scoperchiata, una finestra aperta, un ritratto alla parete... tutti gli elementi necessari a fare atmosfera transilvanica, come a Natale!*

*S.T.A.L.K.E.R. è uno dei giochi più suggestivi degli ultimi anni... merito anche di una fonte d'ispirazione davvero ben congeniata.*

Una dei pochi screenshot di Culpa Innata 2 capace di incutere un qualche interesse per le vicende narrate dal gioco.

**LO SVILUPPO DI METRO 2033 HA PERMESSO ALL'OPERA LETTERARIA DELLO SCRITTORE GLUKHOVSKY DI ESSERE TRADOTTA E DISTRIBUITA ANCHE IN PAESI COME ITALIA**


Ispirato alle vicende del romanzo di Glukhovsky, la versione digitale di Metro 2033 ne ha saputo cogliere pienamente le atmosfere.

Geralt, protagonista di The Witcher, in tutta la sua furia.

tervista rilasciata dal producer del titolo, Brett Sperry, nella quale veniva spiegato che il processo creativo intrapreso dagli sviluppatori iniziò prima che si scegliesse, come contesto narrativo, quello inventato dallo scrittore statunitense. Tuttavia, nel leggere tale affermazione, confesso di essere rimasto particolarmente sorpreso. L'idea stessa di una raccolta sistematica di risorse preziose è parte integrante (per non dire fondamentale) delle vicende raccontate in Dune. Lo stesso si potrebbe dire circa la coesistenza, sullo stesso territorio, di due fazioni nemiche in perenne lotta per il controllo di basi e macchinari utili alla loro immagazzinazione, con eserciti addestrati ad azioni di guerriglia in puro stile RTS. Insomma, il sospetto che gli sviluppatori, nel gettare le basi di un gameplay capace di inventare un vero e proprio genere, abbiano dato una sbirciatina veloce al libro non è poi del tutto infondato.

## QUI, PURTROPPO, DI LINEE RETTE NON CE NE SONO

Il genere degli FPS è quello che, per i limiti stessi delle meccaniche di gioco, si è prestato di meno al processo di contaminazione a cui ho accennato all'inizio. Eppure, titoli come S.T.A.L.K.E.R. hanno dimostrato quanto possa essere efficace il connubio tra una storia precedentemente confezionata e l'opportunità di viverla interagendo con i suoi elementi. Lo dimostra il caso del recente Metro 2033, il cui sviluppo (e relativa commercializzazione) ha permesso all'opera letteraria dello scrittore Dmitry Glukhovsky di essere tradotta e distribuita in paesi come l'Italia, dove erano in pochissimi ad aver sentito parlare del romanzo apocalittico ambientato nelle gallerie della metropolitana di Mosca. Sarebbe altresì pretenzioso avere l'ardire di esaminare tutti i videogiochi ispirati o tratti da libri che abbiano avuto un ruolo da protagonisti nell'evoluzione del settore e che, pertanto, meritino di essere ricordati. Per fare un esempio, si potrebbe citare The Witcher. Trattasi di un RPG sviluppato da un team polacco basato sull'universo narrativo ideato da Andrzej Sapkowski per l'omonima serie letteraria, che meriterebbe uno speciale a lui interamente dedicato per essere sviscerato con dovizia di particolari. È tuttavia davvero impossibile non accennare all'influenza esercitata dal romanzo fantasy per antonomasia: Il Signore degli Anelli (Tolkien, 1954). Non è mia intenzione ripercorrere le tappe che hanno portato alla realizzazione degli oltre venti titoli aventi come oggetto l'epopea tolkeniana, ma se ci fermassimo a pensare a esperienze come quelle sperimentabili in World of Warcraft, piuttosto che in un qualsiasi RPG basato sulle regole di Dungeons & Dragons, ci renderemmo subito conto di quanto il nostro orizzonte videoludico sia in debito con le atmosfere e i personaggi tratteggiati dallo scrittore inglese, anche laddove non compaia la sigla LOTR nel titolo. Di contro, però, sarebbe altrettanto opportuno ragionare sul valore aggiunto che l'interattività dei videogiochi ha offerto non solo in termini di rappresentazione iconografica degli ambienti fantasy (ormai entrati nell'immaginario collettivo), ma anche di coinvolgimento pratico del giocatore in dinamiche che, fino a poco tempo fa, erano a esclusivo appannaggio di volenterosi avventurieri muniti di carta, matite e dadi. A questo proposito, ricordo di aver letto una dichiarazione di un giornalista avanguardista, diverso tempo fa, che commentava sardonico le critiche fatte da un famoso sociologo al lassismo con cui i genitori permettevano ai figli di accedere a esperienze di gioco massive. Il suo punto di vista, che io condivido pienamente, era più o meno questo: "Mentre io e mia moglie ci appesantiamo seduti in salotto, sorbendo passivamente l'ennesima bagarre politica preelettorale davanti alla TV, mio figlio e i suoi amici stanno conquistando un intero continente. Ingrasserà ugualmente, visto che di movimento, seduto alla sua scrivania, ne sta facendo poco... però vuoi mettere la differenza!?". ■

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

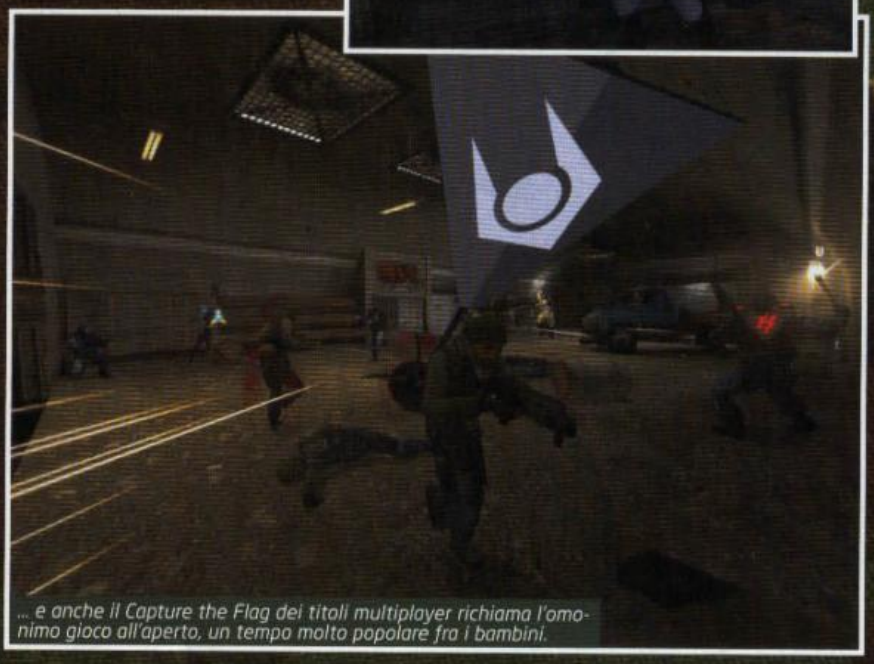
# GAMERS FOREVAH

***Le guardie hanno già catturato molti miei compagni, ma finalmente sono riuscito ad arrivare alla console di comando segreta. Appoggiata la mano sui comandi, rompo gli indugi e grido: liberi tutti!***

Il ricordo descritto nel cappello introduttivo, come indica la dissonante conclusione, non si riferisce al multiplayer dell'ultimo episodio di Splinter Cell, bensì a uno dei tanti giochi d'infanzia fatti con gli amici, che avevano come unici limiti la fantasia e lo spazio a disposizione. All'epoca, la parola "virtuale" aveva senso solo negli studi di filosofia, mentre per il resto tutto era molto "fisico" e concreto, comprese le attività ludiche preferite dai bambini. Sta di fatto che la generazione nata negli anni '70, a cui appartengo, ha assistito al passaggio graduale fra diverse concezioni di gioco: nel mio caso, il momento topico è rappresentato dall'ingresso in casa di una luccicante scatoletta, con intarsi in finto legno e un paio di strumenti dotati di tastiera e strani dischi dorati, pronti a farsi maneggiare dai due fratelli Baccigalupi, mai così eccitati. In realtà, nel mio salotto stazionava già la rudimentale console di Pong, grazie a due genitori particolarmente curiosi in termini di tecnologia, ma la macchina a cui ho appena fatto riferimento era il mitico Intellivision di Mattel, per certi versi superiore al diretto competitore di quegli anni, l'ancora più leggendario Atari 2600. Inutile sottolineare quanto eventi come questo abbiano cambiato la vita del sottoscritto insieme a quella di migliaia di altri bambini, portando nello spazio domestico il fenomeno che nel decennio precedente era stato confinato nei bar e nelle sale giochi (lasciando ricordi altrettanto piacevoli, questo è innegabile). Da questo momento in poi, i prodotti ludici "tradizionali" avrebbero intrapreso un lento ma inesorabile declino, ancora oggi in corso: certo, i negozi di giocattoli sono ancora pieni di prodotti come robot, pupazzetti e quant'altro, alcuni dei quali di successo, ma in generale le aziende "ludiche" che se la sono cavata meglio, sopravvivendo all'avvento dei videogame, sono quelle che hanno saputo reinventarsi, stringendo un patto di fratellanza con i nuovi arrivati. Qualche tignoso educatore, a questo punto, potrebbe rimproverarmi di aver dipinto come un momento magico quello che, per certi versi, è stato un vero e proprio killer delle fantasie ludiche dei bambini: tuttavia, sono convinto che la stessa cosa avrebbero potuta dirla le generazioni precedenti alla nostra, in particolare quelle ancora memori della guerra, che si arrangiavano con bastoni al posto delle armi e con stracci appallottolati al posto del pallone, quando possedere una bambola o un vero soldatino era un lusso fuori della portata dei più. La nostra indagine, dunque, riguarderà senza preconcetti il passaggio tra i balocchi "fisici" e i balocchi "digitali", una vera e propria rivoluzione capace di travolgere imperi un tempo potenti per poi salvarne, alla fine della battaglia, solo le

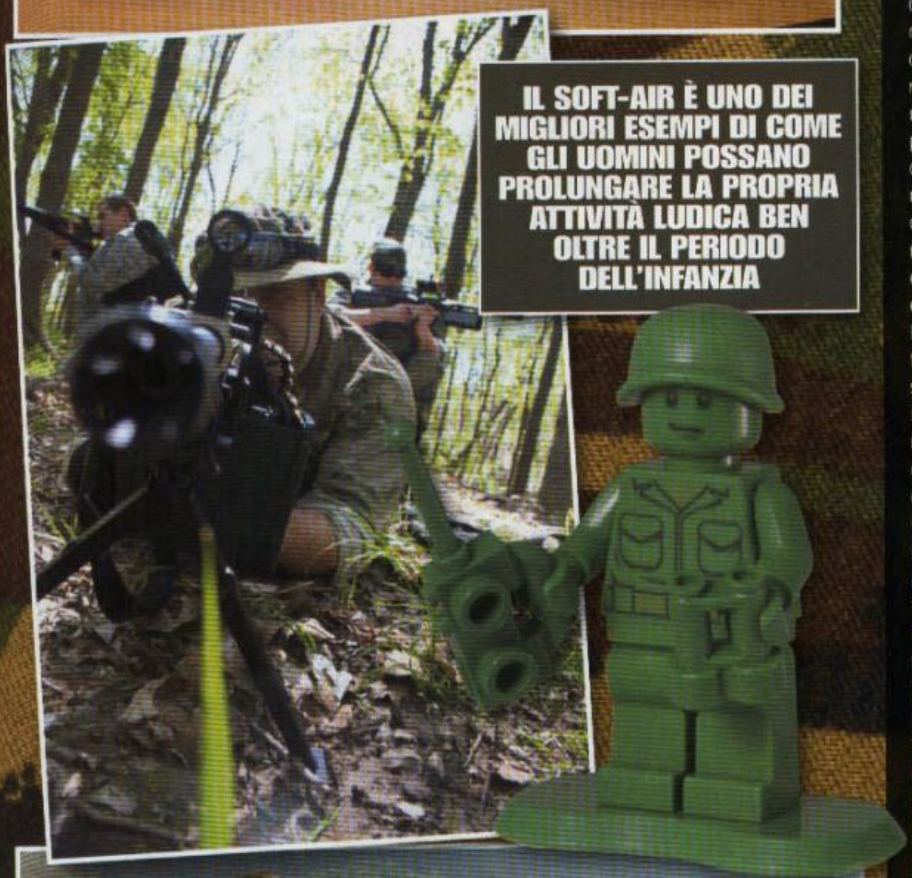
**TRENT'ANNI FA, LA PAROLA "VIRTUALE" AVEVA SENSO SOLO NEGLI STUDI DI FILOSOFIA, E I GIOCHI TRA BAMBINI ERANO MOLTO "FISICI" E CONCRETI**

*È quasi banale ricordarlo, ma il gameplay degli stealth game ricorda il caro e vecchio nascondino...*

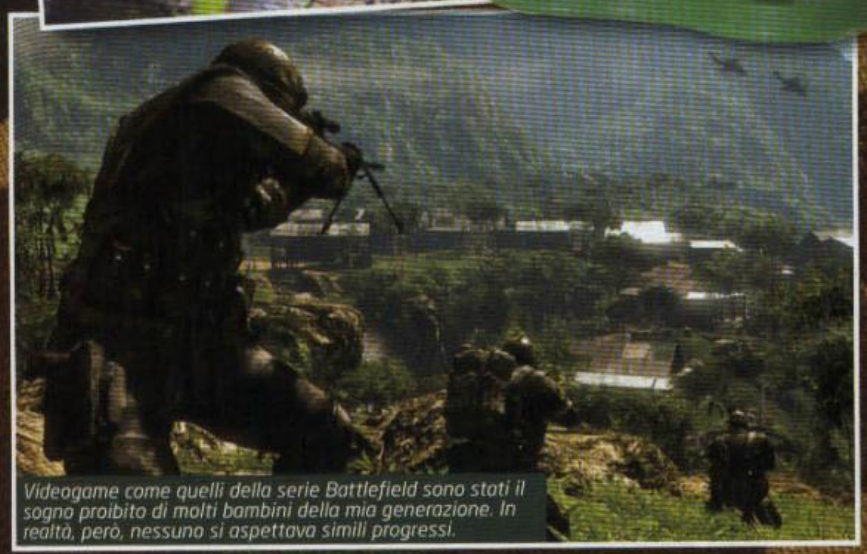


*... e anche il Capture the Flag dei titoli multiplayer richiama l'omonimo gioco all'aperto, un tempo molto popolare fra i bambini.*

*L'incontro con l'Intellivision di Mattel è stato il mio primo vero contatto con l'intrattenimento elettronico da salotto.*



**IL SOFT-AIR È UNO DEI MIGLIORI ESEMPI DI COME GLI UOMINI POSSANO PROLUNGARE LA PROPRIA ATTIVITÀ LUDICA BEN OLTRE IL PERIODO DELL'INFANZIA**


*Videogame come quelli della serie Battlefield sono stati il sogno proibito di molti bambini della mia generazione. In realtà, però, nessuno si aspettava simili progressi.*

roccaforti: in un certo senso, mi sento quasi come il protagonista de "Il Pianeta delle Scimmie" (mi riferisco al film del 1978, chiaramente: avrete già capito che questo è un dossier "anziano"), quando verso la fine del film rinveniva una piccola bambola parlante, sepolta in uno scavo archeologico con i resti della civiltà umana. Il dottore mi ha però ordinato di andarci piano con il Pathos, perché può far male al cuore, quindi preferisco calarmi nei panni di un improvvisato e innocuo milite, completo di elmetto di plastica e fucile giocattolo. D'altronde, mi sembra un equipaggiamento più consono alla materia del prossimo paragrafo...

## IL GENERALE LO FACCIO IO, SENNÒ TI GONFIO

Se vi addentrate in un bosco della nostra bella Italia, dove ancora non è stata costruita qualche architettura a rischio sismico o idrogeologico, potreste veder emergere da un qualche cespuglio un individuo molto simile a un membro dei Ghost Recon, con in mano una minacciosa arma semiautomatica.

Alcuni di voi avranno già capito a cosa mi sto riferendo, e quindi sapranno che da tale situazione non c'è nulla da temere, se non di venir colpiti con un innocuo proiettile di plastica: in effetti, la pratica del soft-air rappresenta, insieme al successo dei videogame d'azione, uno dei migliori esempi di come gli uomini possano prolungare la propria attività ludica ben oltre il periodo dell'infanzia. Questa considerazione, naturalmente, è vera anche in riferimento a tutti gli altri sport, ma solo nel caso dell'attività appena citata assume il valore di un vero e proprio "revival" degli anni più spensierati: in un certo senso, però, il super-specializzato soft-air potrebbe essere considerato un gioco "incompleto" rispetto alle campagne organizzate da bambini, ognuno con il suo fucile giocattolo (i modelli realistici sono ormai scomparsi dagli scaffali, per ovvie ragioni educative), nelle quali il potere della fantasia poteva sempre far materializzare uno squadrone di cacciabombardieri o una pattuglia di carri armati. Sotto questo profilo, è chiaro che i videogame possono offrire qualcosa in più e, al contempo, limitare alcune prospettive: se da piccolo avessi messo mano a un qualsiasi episodio di Battlefield, ad esempio, di sicuro sarei andato in crisi cardiocircolatoria, di fronte alla pletora di opportunità offerta da questo e da altri videogame moderni; di contro, però, è andata persa l'adrenalina derivata dal muoversi all'aperto con persone in carne e ossa, come nel soft-air o nei giochi infantili citati poco sopra, sui quali molti di noi hanno fondato, dal vivo, le proprie personalissime "comunità multiplayer". In effetti, sembra riproporsi il monito del fantomatico educatore del paragrafo precedente, circa l'appiattimento dei canoni di gioco non solo in termini di fantasia, ma anche per quel che riguarda la sana attività fisica. A me, però, questo tipo comincia a stare antipatico, e a voi?

## IL CONGEDO DEL SOLDAT(IN)O

Sicuramente, i classici soldatini sono fra le vittime illustri dei grandi cambiamenti portati dall'epoca del digitale, nonostante fossero un genere di gioco molto diffuso tra gli anni '70 e '80 (grazie anche al costo contenuto). La loro popolarità, d'altronde, è testimoniata dalla gran quantità di mappe realizzate su questo tema per gli shooter multiplayer, spesso solo per il gusto di rappresentare la propria cameretta, il proprio bagno e tutti gli altri ambienti domestici elevati, solo pochi anni prima, a terreno di battaglia per gli indomiti guerrieri da tre pollici e mezzo. Se qualcuno di voi non ha mai provato l'esperienza di guidare in prima persona il suo soldatino, esiste anche una succosa variante "moderna", legata a un recente FPS, che va ad affiancare le tante mappe concepite per tutte le versioni di Unreal

Tournament, per HL 2 e per qualche videogame minore (almeno sotto l'ottica multigiocatore), come il primo Red Faction: "Toy Soldier" è il titolo del map-pack per F.E.A.R. 2 inserito nella patch 1.03 e accompagnato al momento del lancio, nell'aprile del 2009, dallo spassosissimo video-clip della canzone "Miniature Replica Soldier". Con uno stile rockettaro simile a quello usato per sigle di telefilm e cartoni animati, il trailer mostrava gli scontri tra le versioni mignon dei replicanti e delle squadre speciali, con il solito tripudio di armi a due mani e calcioni in stile kung fu, attraverso tre ambientazioni dedicate. In una di queste è facile riconoscere una porzione di un livello di F2, ma le altre si dimostrano decisamente più aderenti all'ispirazione iniziale,soprattutto nella mappa del "sand-box" (nel senso di una vera scatola di sabbia per bambini, almeno per questa volta), con i suoi soldatini di plastica sparsi in mezzo a secchielli e palette. I possessori delle prime due PS di Sony, inoltre, sanno che sul mercato si trova anche la longeva serie Army Men, prodotta specificatamente per emulare gli scontri tra soldatini, in chiave action: su PC è arrivato Army Men:RTS, unico esempio di strategia in tempo reale della saga, che soffre però di un approccio fin troppo "infantile" al genere, nonostante l'inserimento di numerosi spazi domestici e "outdoor"da utilizzare come campo di battaglia (in realtà ci sarebbe anche l'ottimo "Toy Soldier", da non confondersi con il mod già citato, disponibile su Live).
Si può apprezzare il tentativo di avvicinare i bambini a un genere più ragionato, ma per i nostalgici ormai cresciuti AM:RTS rimane un'occasione sprecata per rivivere le emozioni di un tempo, senza regredire troppo col cervello. Personalmente, poi, credo esista un'altra ragione per cui un gioco di questo tipo difficilmente potrebbe, a oggi, riscuotere un successo su vasta scala: basta pensare alle saghe di Command & Conquer o StarCraft per rendersi conto che, ormai, action figure e soldatini hanno competitori troppo potenti da sfidare, capaci di offrire senza troppi patemi enormi "plastici" e centinaia di modellini, seppur in forma virtuale.
Qui si aprirebbe una vera voragine, perché in effetti anche gli appassionati di War Game da tavolo sono cresciuti portandosi dietro una passione legata alla propria infanzia, come una sorta di versione "riflessiva" dei giocatori di soft-air. Di certo, le loro collezioni di soldati, mostri e mappe colorate a mano meritano tutto il nostro rispetto, ma qualcos'altro ha attirato la nostra attenzione: minacciosi giganti di metallo ci guardano accigliati dall'alto delle loro smisurate dimensioni, mentre aspettano di avere la loro fetta di meritata gloria...

Un bambino, per giocare ad Army Men: RTS, ha bisogno della guida di un adulto. Quest'ultimo, però, rischia di annoiarsi a morte...

Il map pack Toy Soldier non aggiunge nulla al gameplay di F.E.A.R. 2: se non altro, però, tirare un calcio volante a un soldatino di plastica è un segno dei tempi...

**LA POPOLARITÀ DEI SOLDATINI È TESTIMONIATA DALLA GRAN QUANTITÀ DI MAPPE REALIZZATE SU QUESTO TEMA, IN PARTICOLARE PER GLI SHOOTER MULTIPLAYER**

Gli ultimi Ghost Recon sono il perfetto esempio di ciò che può piacere a un ex-bambino degli anni '80. Il realismo, infatti, abita altrove.

## FIGLI DI UNA MOBIL-SUIT

È doveroso ricordare, in un dossier su questo tema, quanto i cartoni animati giapponesi abbiano cambiato per sempre l'immaginario visivo delle nuove generazioni, al punto da venir apertamente imitati dalle produzioni occidentali (che, però, hanno la cattiva abitudine di frazionare le buone idee, per aumentarne la rendita negli anni). Chiaramente, una simile influenza non poteva che riflettersi sul mercato ludico globale: accanto a soldatini, astronavi e modellini di super-eroi, negli anni '70 hanno fatto la loro comparsa le repliche dei robot degli anime, portandosi appresso le ardite trasformazioni viste in TV, magari raffiguranti il passaggio dalla forma di mecha a quella di animale o aeroplano. Purtroppo, dal punto di vista videoludico sappiamo bene che questo genere fantascientifico, debitamente aggiornato, è oggi appannaggio quasi esclusivo del mondo console, addirittura con riletture di famosissime produzioni come Gundam, anche se il meglio è rappresentato da serie native del mezzo videoludico, come i vari Armored Core e Front Mission. Almeno nell'ispirazione, però, anche i Transformer derivano da modelli nipponici, e più precisamen-

Mobile Suit Gundam: Target in Sight: questo gioco non è il massimo, tra i titoli mecha-based per PS3, ma i primi minuti a bordo dei mech sono inebrianti.

LEGO Universe è l'ultima tappa del percorso videoludico dell'azienda svedese, capace di traghettare lo storico marchio nel nuovo millennio.

L'editor dei mattoncini LEGO non rappresenterà l'avanguardia di questo tipo di tool, ma come veicolo pubblicitario funziona piuttosto bene.

I Transformer sono un esempio di brand nato nell'industria ludica ed esportato in tutti i media conosciuti.

**NEGLI ANNI '70 HANNO FATTO LA LORO COMPARSA LE REPLICHE DEI ROBOT DEGLI ANIME, PORTANDOSI APPRESSO LE ARDITE TRASFORMAZIONI VISTE NELLE SERIE TV**

Il terzo episodio di Toy Story, ovviamente, si porterà dietro il suo tie-in dedicato. L'originale, comunque, mostrava il tipico ambiente di gioco anni '80.

te dai Dianauti, una linea di giocattoli a base di mecha e fantascientifici mezzi militari: creati originariamente dalla giapponese Takara (la stessa azienda dei "Micronauti", con il mitico Baron Karza: chi se li ricorda?), i più famosi robot trasformabili sono stati distribuiti in occidente inizialmente da Revell, per poi finire sotto il totale controllo di una delle più grandi compagnie americane del settore, Hasbro. Questa "occidentalizzazione" del brand, alla fine, è il principale motivo per cui i relativi videogame, legati ai film di Michael Bay, sono usciti dall'ambito esclusivo delle console Sony per aprirsi ai gusti predominanti in occidente, da sdoganare agli utenti PC e Xbox360. Fino a questo momento, per la verità, i videogiochi dei Transformer hanno mostrato i limiti tipici dei tie-in, trascurando le apprezzabili idee narrative presenti nei fumetti pubblicati da Marvel su questa serie, negli anni '90. La musica, però potrebbe cambiare con il prossimo titolo: dalle prime informazioni disponibili, il gioco dovrebbe omaggiare gli esordi della serie animata e dei comics, dedicando la storyline alla guerra civile tra Autobot e Decepticon, direttamente sul pianeta Cybertron, e concentrando il gameplay sulle forme assumibili dai Transformer, finalmente libere dalle costrizioni del franchise cinematografico.

## LA TENACIA DEI LEGO

Il concetto di "trasformabile" nei prodotti ludici va spesso a braccetto con un'altra fondamentale qualità, ovvero la componibilità degli elementi. Facile intravedere in quest'ultimo aspetto la gigantesca rilevanza che hanno avuto i mattoncini LEGO nella storia dei giochi commerciali: più di dieci lustri di onorato servizio, però, non hanno impedito all'azienda svedese di attraversare una crisi profonda negli ultimi anni, parzialmente mitigata dal patto stretto con i suoi concorrenti più pericolosi, i videogame, e con veri giganti delle storie avventurose contemporanee, come George Lucas e DC Comics. Non staremo a passare in rassegna tutte le incarnazioni videoludiche dei mattoncini più famosi del mondo, in gran parte segnate da buon successo, ma ci limiteremo a sottolineare quanto l'azienda si sia impegnata nel proporre il suo marchio attraverso vari media e nuove linee di prodotti, come dimostrano il videogame e i lungometraggi in CG dedicati ai Bionicles, i piccoli "biomeccanoidi" di plastica fondati sulla componibilità tipica dei LEGO (la produzione, però, è cessata nel 2009).

L'ultimo annuncio nel nostro campo, come saprete, riguarda LEGO Universe, un MMOG dalle potenzialità notevoli proprio in virtù delle qualità tipiche di questi prodotti, che a quanto pare verranno sfruttate con maggiore profondità rispetto ai precedenti titoli single player. Per la materia che stiamo trattando, infine, trovo giusto citare un altro software legato al marchio LEGO, che non è propriamente un videogioco ma potrebbe essere una soluzione per passare qualche ora di semplicissimo svago, in particolare se avete bambini piccoli da intrattenere: LEGO Digital Designer è un semplice ma completo editor, scaricabile in modo del tutto gratuito dal sito ufficiale Lego.com, con il quale dar vita a qualsiasi costruzione vi venga in mente, naturalmente in forma virtuale. Il simpatico strumento, d'altronde, campeggia in finestra sull'LCD della cameretta di mio figlio, insieme alla versione deluxe di Crayon Physix, mentre una montagna di LEGO sul pavimento resta in attesa che venga fuori una certa rotellina, necessaria al prossimo progetto del piccolo. La pace tra generazioni è fatta, se mai c'è stata guerra.

Pagina mancante

Pagina mancante

# iVGA Terza Edizione

**Anche quest'anno si è conclusa la fase di votazioni dell'iVGA, gli "Oscar" dei videogiochi. Sul sito www.italianvideogameaward.it i lettori di tutte le nostre riviste di videogiochi, quindi comprese Xbox 360 Magazine Ufficiale, PSM, Nintendo Ufficiale e il sito Gamesvillage.it, hanno votato i migliori giochi del 2009 tra quelli proposti dalle redazioni stesse. Stefano "Duspa" Lisi, Davide "ToSo" Tosini e un grosso signore cattivo cattivo hanno consegnato i premi ai diretti interessati, e hanno colto l'occasione per porre qualche domanda sia sui giochi che hanno vinto questa edizione, sia su quelli che usciranno nei prossimi 12 mesi.**

# Le Premiazioni

## MIGLIOR GIOCO DI RUOLO

Non c'era molta storia, in questa categoria: la maggior parte dei titoli in corsa per il primo posto proviene dal mondo PC, come al solito. E le percentuali dimostrano come i primi due classificati abbiano raccolto la maggior parte dei voti, con un quasi plebiscito per il GdR di Bioware, che si è aggiudicato praticamente un voto ogni due, e Fallout 3 che ne raccoglie uno su tre nonostante sia presente con la versione GOTY, che comprende il gioco originale e i DLC usciti nel frattempo. Lunga vita ai Re!

### Dragon Age: Origins - EA - 49,09%

Fallout 3 - Atari - 33,94%
Mario & Luigi Viaggio al centro di Bowser - 5,74%

**TGM: Dragon Age: Origins ha vinto il premio come miglior gioco di ruolo. Qual è il segreto per vincere in una categoria così ricca di avversari?**
**Daniele Siciliano, Marketing Manager delle label Sport e Game di EA:** Sicuramente il segreto è tutto negli studi che lo sviluppano, quelli di BioWare, che non credo abbiano bisogno di grandi presentazioni. Sono sulla scena dei giochi di ruolo da decenni, con prodotti di altissima qualità come Baldur's Gate e NeverWinter Nights. DAO è stato sicuramente l'apoteosi del gioco di ruolo secondo Bioware. (...) Dragon Age: Origins ha abbandonato per la prima volta nella storia di BioWare tutte quelle regole fantasy che erano di Dungeons & Dragons, e nonostante tutto, i fan non hanno seguito le regole, ma hanno seguito lo studio, BioWare.

## MIGLIOR STRATEGICO

In questa categoria, il PC gioca in casa. La maggior parte dei titoli in corsa per il titolo (in realtà, tutti tranne uno, Halo Wars) sono infatti nati e cresciuti su computer. Batte tutti gli avversari, raccogliendo più di un voto su due, il magnifico Empire Total War, che porta le guerre a turni e le battaglie in tempo reale di Creative Assembly nel XVIII secolo, quando cannoni e moschetti conquistarono mezzo mondo.

### Empire Total War - Halifax - 53,52%

Halo Wars - Microsoft - 25,07%
King's Bounty: Armoured Princess - FX Interactive - 7,89%

**TGM: Empire Total War ha vinto il premio per il Miglior Strategico, che è uno dei più importanti soprattutto per il mercato PC. Quali sono, secondo te, i segreti di questa saga che "vince" da tanto tempo?**
**William Capriata, Head of PR Halifax/Digital Bros:** Empire rappresenta uno dei progetti più ambiziosi della saga di Total War di Creative Assembly; è una vera e propria svolta in questa saga che comunque è da diversi anni che il "top" del genere. Questo è dovuto soprattutto a una grafica spettacolare che rappresenta battaglie storiche e fedelmente riprodotte con una dovizia di particolari strabiliante. Basti pensare che il motore stesso del gioco è stato utilizzato molte volte in programmi televisivi per ricostruire delle battaglie storiche. Empire, che si svolge nel XVIII secolo, fotografa un periodo storico molto particolare, di transizione (...) e permette di passare attraverso un secolo di storia in modo assolutamente fedele.

## MIGLIOR SPARATUTTO

Niente sorprese nella categoria del Miglior Sparatutto: sebbene fossero presenti grandi capolavori come Borderlands o blockbuster su console come Killzone 2 o Halo 3: ODST, i nostri lettori non hanno avuto dubbi. Con una percentuale di voti che sfiora il 60%, vince Modern Warfare 2, ultimo di una serie che quest'anno si è rinnovata con un'inedita modalità Co-op davvero clamorosa. E il prossimo CoD è dietro l'angolo, anche se Activision ha "litigato" con i due "papà" di IW, che nel mentre hanno fondato Respawn.

### Call of Duty Modern Warfare 2 - 59,43%

Borderlands - Take 2 - 9,60%
Killzone 2 - Sony - 8,84%

**TGM: CoD ha vinto uno dei premi più ambiti, quello del miglior FPS. Qual è il segreto di una serie così longeva per rimanere sempre alla ribalta e "battere" i concorrenti?**
**Paolo Chisari:** Quando abbiamo iniziato a operare in Italia, CoD era una scommessa: c'era Medal of Honor che faceva la differenza in questo genere. Alla fine si è dimostrata una scommessa vincente per Activision. In Italia è stato lievemente più difficile che in altri paesi, perché il genere non è quello che va di più nel mercato di massa. Ha contato una sommatoria di condizioni: si passa dalla grandissima qualità del videogioco – e questo è uno degli elementi cardine – al fatto che Activision ha messo in campo risorse finanziarie che hanno aiutato il prodotto anche dal punto di vista marketing.

## MIGLIOR GIOCO PC

Non ci aspettavamo nulla di meno dai lettori che giocano su computer, lo confessiamo: tra i tanti capolavori usciti negli ultimi 12 mesi, da Left 4 Dead 2 a The Sims 3, vince un gioco di ruolo, seguito a ruota da uno sparatutto e da un gioco d'azione. E che GdR! Dragon Age: Origins è creato dallo stesso team che negli anni ci ha fatto sognare con titoli come Baldur's Gate e NeverWinter Nights. E i suoi combattimenti, nella versione PC (che ha delle funzionalità aggiuntive rispetto a quelle console, come il movimento della telecamera che porta l'inquadratura da dietro alle spalle a una visuale dall'alto che ricorda i tempi d'oro di questo genere) sono più profondi e complessi di molti strategici.

### Dragon Age: Origins - EA - 39,73%

Call of Duty - Modern Warfare 2 - Activision - 25,41%
Batman: Arkham Asylum - Halifax - 14,86%

Il team di Electronic Arts al (quasi) gran completo. Manca giusto Lucy, la nostra PR preferita (lo diciamo di tutti, non temete).
**TGM: Quest'anno Electronic Arts è stata la software house che ha vinto più premi in assoluto. Qual è il segreto alla base di questo successo clamoroso?**
**Marco Broggi:** Il segreto, forse, è che non c'è un segreto: credo che la motivazione principale sia la grande qualità dei titoli, che EA ha cercato di elevare sempre di più negli ultimi due o tre anni e che è sfociata in una line-up dell'anno appena concluso veramente piena di tanti titoli la cui qualità era assolutamente evidente e che sono stati premiati anche dagli acquisti dei giocatori.

## MIGLIOR PICCHIADURO

Botte da orbi, e anche su PC, grazie a una versione impeccabile di Street Fighter IV per computer che rispetta tutti i canoni dell'etichetta Games For Windows, Achievement inclusi. D'altra parte, quando si parla di picchiaduro, Street Fighter è il titolo più giocato e amato, come dimostrano le votazioni che lo vedono trionfare su Tekken 6 con quasi il doppio dei voti.

### Street Fighter IV - Halifax - 57,30%

Teeken 6 - 26,12%
Madworld - Halifax - 10,11%

**TGM:** Street Fighter IV ha vinto il premio per il Miglior Picchiaduro: quali sono i segreti per vincere in questa categoria?
**William Capriata, Head of PR Halifax/Digital Bros:** Gli elementi che hanno permesso a Street Fighter IV di vincere un premio tanto prestigioso sono sicuramente riconducibili a come è stato realizzato il gioco. Street Fighter IV è la prima versione di questo famosissimo brand per le console di nuova generazione ed è riuscito a miscelare sapientemente degli elementi tipicamente "next gen" come la grafica spettacolare e una modalità online inattaccabile, conservando una giocabilità che ha saputo evolversi senza stravolgersi.
**TGM: Street Fighter IV per PC segue tutti i canoni dell'etichetta Games For Windows Live!, quindi Achievement, supporto 16/9, e via dicendo. Cosa ne pensi del mercato PC nel prossimo futuro? Pensi che Games for Windows sia un buon metodo per tenerlo in buona salute?**
**WC:** La conversione PC di Street Fighter IV e in generale dei giochi Capcom non è una mera trasposizione della versione console. Il PC ha comunque grosse potenzialità, che permetteranno tranquillamente di convivere con le console "Next Gen", anche nel futuro prossimo. La particolarità del PC è che è una piattaforma aperta, in continua evoluzione, e quindi c'è la possibilità davvero di convertire dei giochi aggiungendo elementi nuovi che sfruttino appieno questa piattaforma.

## MIGLIOR GIOCO GESTIONALE

Miglior sindaco, miglior cittadino, miglior calciatore: i giochi gestionali ci permettono di emulare le cariche più "civili", magari lontane da esplosioni, assassini nell'ombra e raffiche di mitra così comuni nei videogiochi. Come era facile prevedere, The Sims 3 vince a mani basse, con oltre il doppio delle preferenze rispetto al secondo classificato, Football Manager 2010.

### The Sims 3 - EA - 43,60%

Football Manager 2010 - Halifax - 23,48%
Tropico 3 - Koch Media - 7,07%

**TGM: Quali sono i motivi che hanno permesso alla serie di The Sims, in particolare al terzo episodio, di conquistare così tanti giocatori, anche quelli che normalmente non giocano su console o PC?**
**Alessandra Bernardi:** Il motivo è molto semplice: The Sims è un gioco fatto dai giocatori, principalmente. Will Wright, quando ormai anni fa ha dato vita a questo titolo, l'ha proprio pensato come un gioco che fosse realizzato solo al 20-30% dagli sviluppatori, e che per il resto fosse una sorta di "tela bianca" su cui far dipingere e sbizzarrire gli utenti con la loro creatività. I giocatori hanno raccolto questa sfida, e hanno realizzato sia il successo che gran parte dei contenuti e dell'innovazione di The Sims.

## MIGLIOR SPORTIVO

Sotto i "giochi sportivi" rientrano tutti gli sport: una categoria sterminata, che va dal golf al wrestling, dai titoli da provare con gli amici per una serata spensierata a quelli simulativi dove contano i millesimi di secondo. Trionfa FIFA 2010, grazie forse all'ottimo supporto per il multiplayer, distaccando di diversi punti percentuali il rivale di sempre, PES 2010. Ma questo è un discorso che vale unicamente su console...

### FIFA 10 - EA - 43,43%

PES 2010 - Halifax - 19,14%
Wii Sports Resort - Nintendo - 14,57%

**TGM: Qual è il segreto del successo di FIFA 2010, che quest'anno si è imposto in una categoria piena di avversari molto rinomati?**
**Daniele Siciliano:** I segreti sono sempre gli stessi: una grandissima qualità... e ci vuole tempo, visto che ci sono competitor molto forti in questa categoria. A livello italiano abbiamo una grande sfida davanti: sicuramente stiamo facendo bene, dimostrando di aver già colpito al cuore tutti i videogiocatori e questo premio lo dimostra. Abbiamo un prodotto di qualità che di anno in anno continua a migliorarsi e – mi vien da dire – a rivoluzionarsi ogni volta; oggi siamo in grado di offrire ai nostri utenti un grande prodotto sia con l'esperienza single player sia con quella multiplayer: se si pensa che FIFA è giocabile 10 giocatori contro 10 da venti persone ognuna a casa propria, direi che siamo di fronte a un prodotto che non ha concorrenti in questo settore. Lasciatemi anche citare la grande attività marketing fatta da tutto il team italiano per portare al "day one" il prodotto in mano a più clienti possibile.

## MIGLIOR GIOCO DI GUIDA

Simulatore o gioco di guida? Tracciato su asfalto o su terra? Quattro o due ruote? In questa categoria ce n'è per tutti i gusti, e in effetti si vede anche dal risultato delle votazioni, molto "frammentate" sui titoli in gara. Alla fine, trionfa il gioco di Microsoft, godibile sia dal giocatore inesperto che ha bisogno di tutti gli aiuti attivati, sia da chi cerca una sfida più complessa, al volante di decine e decine di bolidi da sogno.

### Forza Motorsport 3 - Microsoft - 44,76%

Colin McRae Dirt 2 - Leader - 33,14%
Need for Speed Shift - EA - 18,13%

**TGM: Qual è il segreto di un gioco di guida per vincere in un segmento pieno di concorrenti molto blasonati?**
**Andrea Giolito:** Forza ha iniziato la sua carriera sulla prima Xbox, un po' più per scommessa che come un gioco Tripla A. Al tempo si parlava di titoli di Bizare, di Gotham, di titoli "arcade" e non di simulazione. Nel terzo capitolo, i Turn Ten hanno deciso di spostare l'accento dalla simulazione al realismo. Inoltre, una persona può passare tutto il suo tempo semplicemente a customizzare la macchina, un altro può decidere di andare in giro a cercare i tornei, un altro si può specializzare nella guida vera e propria.
**TGM: Quanto sono importanti gli "Obiettivi", gli Achievement, che sono presenti nei giochi sia su Xbox 360 sia su PC?**
**AG:** Dipende molto dal giocatore: quello occasionale, magari il papà che gioca con i figli, non è molto interessato. Quello più appassionato basa quasi il 90% della sua esperienza sugli Achievement. Questo perché è un modo di "mostrarsi" ai propri amici, ma c'è dietro anche la gratificazione di raggiungere l'Achievement vero e proprio, ovvero di battere il gioco senza barare.
**TGM: Come vedi il mercato dei giochi PC nei prossimi tempi?**
**AG:** Posso dirti che Microsoft, nel prossimo anno, annuncerà due titoli nuovi su PC, e questo è il miglior indice di "rinnovamento" del settore. Vuoi per Windows 7, vuoi perché Vista non è stato così performante nell'ambito dei videogiochi come all'inizio si auspicava, c'è una iniezione di fiducia da parte di Microsoft e degli altri sviluppatori.

## MIGLIOR GIOCO D'AZIONE

La categoria dei giochi d'azione comprende titoli molto diversi, da GTA a Super Mario Bros, da Resident Evil 5 a Brutal Legend. La sfida è stata serrata fino alla fine, come si vede dalle percentuali dei primi tre classificati: vince Assassin's Creed 2, che è il gioco che ha ricevuto in assoluto più premi in questa edizione dell'iVGA, e non a caso, considerando che è uno dei migliori titoli degli ultimi 12 mesi. Le prodezze di Ezio hanno prevalso di un soffio sulle peripezie di Uncharted 2 e sulle botte da orbi e gli enigmi di Batman: Arkham Asylum.

**Assassin's Creed 2 - Ubisoft - 29,32%**
Uncharted 2 - Sony - 29,06%
Batman: Arkham Asylum - 22,51%

**TGM: Salve Marco, puoi presentarti ai nostri lettori?**
**Marco Caprelli:** Sono Marco Caprelli, Group Brand Manager, e seguo in Ubisoft tutta la parte dei giochi "hardcore", quindi Assassin's Creed e tutti i titoli del brand Tom Clancy per citare quelli principali.
**TGM: Per quanto riguarda il mercato PC, come lo vedi? Molti lo hanno dato per morto negli ultimi venti anni, ma a me sembra che goda di ottima salute.**
**MC:** Il mercato PC è un po' un'araba fenice, ha degli alti e bassi e ultimamente effettivamente è un po' in crisi, però i giochi sono nati su PC, ci sono sempre stati e penso che avranno ancora una lunga vita su computer. Penso usciranno comunque degli ottimi titoli, (...) e sarà un mercato che comunque continuerà perché c'è uno "zoccolo duro" di appassionati che tiene vivo questo mercato.
**TGM: Dopo un anno di successo come questo, quali sono gli assi nella manica di Ubisoft per il 2010?**
**MC:** Non posso scendere troppo nel dettaglio, ma abbiamo un catalogo molto ben nutrito e diversificato che copre tutte le piattaforme. Spazia, come è stato negli anni passati, dai titoli "casual" a quelli "hardcore". Abbiamo appena fatto uscire Splinter Cell, sta per uscire Prince of Persia, a settembre avremo invece un appuntamento con i giochi di strategia in tempo reale con R.U.S.E..

## MIGLIOR GRAFICA ANIMAZIONE

In corsa per la Miglior Grafica/Animazione abbiamo visto scontrarsi titoli come Assassin's Creed 2, Modern Warfare 2, Batman, Borderlands e Forza Motorsport 3. E come c'era da aspettarsi, i voti si sono divisi, senza decretare un plebiscito come in altre categorie, dove il vincitore ha conquistato la stragrande maggioranza del pubblico. Vince, con circa il 33% dei voti, Uncharted 2 – Il Covo dei Ladri, un bellissimo gioco d'azione per PS3.

**Uncharted 2 - Sony - 33,25%**
Assassin's Creed 2 - Ubisoft - 28,57%
Call of Duty Modern Warfare 2 - 13,51%

## MIGLIOR AVVENTURA

Le avventure sono un genere "vecchio" come il gioco su PC: una delle loro principali virtù è quella di sapersi rinnovare, passando attraverso i decenni dal parser allo SCUMM, dal periodo d'oro di Lucasfilm e Sierra a Myst, che ha inventato quasi un genere. Il vincitore di quest'anno è un'avventura "sui generis", più orientata agli enigmi e ai puzzle logici, ma è un titolo che ogni giocatore D.O.C. dovrebbe provare: il Dr Layton ritorna su DS, con tonnellate di nuovi rompicapi! I giocatori di vecchia data intanto possono gloriarsi di vedere in terza posizione un classico del genere!

**Il professor Layton e lo Scrigno di Pandora - Nintendo - 21,11%**
Machinarium - Multiplayer.it - 20,56%
The Secret of Monkey Island - Special Edition - 18,61%

**TGM: Qual è il segreto del successo di un gioco che "prende" sia giocatori con moltissima esperienza, sia coloro che magari acquistano solo un titolo all'anno?**
**Francesca Prandoni, PR Manager di Nintendo:** Dopo il successo di Professor Layton e il Paese dei Misteri, abbiamo visto che il secondo episodio ha avuto un successo incredibile, soprattutto sul pubblico femminile – lo vediamo anche attraverso i dati di chi si registra sul nostro sito, ed è un titolo che è piaciuto molto alle donne. Il segreto di questo successo? Sicuramente una grafica molto accattivante e molto "cartoon", e di mettersi alla prova con i vari enigmi che il gioco offre.

## MIGLIOR GIOCO MUSICALE

Su PC, non esistono tantissimi giochi musicali e spesso arrivano con un notevole ritardo rispetto alla controparte console. C'è anche da dire che il PC normalmente è piazzato in camera da letto, e difficilmente è possibile collocare lì una batteria, due chitarre e un microfono per mettere su un bel quartetto!

**Guitar Hero 5 - Activision - 47,60%**
The Beatles Rock Band - EA - 13,77%
DJ Hero - Activision - 12,57%

**TGM: Vincere nel segmento dei giochi musicali è una cosa particolarmente difficile, considerando i nomi e le rock band in ballo. Quali sono gli ingredienti per riuscire a conquistare il gradino più alto del podio?**
**Paolo Chisari:** Activision per prima ha capito che il genere "musicale" potesse essere vincente all'interno del mercato dei videogiochi. L'acquisizione di Red Octane è stata un passo fondamentale nella crescita di Activision worldwide. Il processo è stato molto difficile: la gestione di questo prodotto è completamente differente rispetto a quella di un "normale" videogioco, con una dimensione diversa e un target molto più "mass market" rispetto a quello che eravamo abituati ad avere con i giochi normali.

## MIGLIOR MMO

Secondo molti, i giochi di ruolo online sono il futuro del divertimento su PC; secondo TGM, sono solo parte dello scenario futuro, ma non c'è dubbio che catturino con estrema passione tantissimi giocatori. E in un anno in cui World of Warcraft sta relativamente "fermo", emergono numerosi concorrenti che tentano di salire sul trono dei MMORPG. Ci riesce Aion, nato da NC Soft e distribuito in Italia da CiDiVerte. Un plauso lo merita Fallen Earth, che pur non avendo un distributore nel nostro Paese, è arrivato al secondo posto.

**Aion - CiDiVerte - 55,74%**
Fallen Earth - Icarus Studios - 16,55%
Champions Online - Namco Bandai - 15,54%

**TGM: Quali sono i trucchi, segreti, ingredienti per riuscire a trionfare in un segmento come questo, dove ci sono moltissimi titoli, alcuni molto blasonati?**
**Pietro Vago:** Credo che Aion avesse davanti a sé un grosso scoglio da superare, perché c'è un "market leader" che tutti quanti conoscono, e dimostrare che si può creare un gioco diverso e che possa attirare parecchie decine di migliaia di utenti è un compito molto complicato. Aion c'è riuscito perché ha delle innovazioni tecniche che nessun altro prodotto presenta. Sicuramente la cosa che affascina di più è il poter volare. Spiccare il volo è una cosa che non era ancora stata utilizzata da altri giochi di ruolo online.
**TGM: Cosa ne pensi del mercato PC? Credi ci sia spazio solo per i MMORPG o ce ne è anche per titoli di altro tipo, più tradizionali?**
**Pietro Vago:** Io credo che i veri giocatori giocano su PC. Io gioco su PC, ho tutte le console ma non le accendo mai. Credo che un'esperienza su PC non può tenere su nessuna console, di questo sono proprio convinto, e credo di essere uno dei pochi baluardi di chi crede in questo mondo! Capisco ovviamente perché le case sviluppano soprattutto su console. Sicuramente il PC è la macchina ideale per certi tipi di giochi, e i MMORPG sono sicuramente un gioco da PC. Capisco però che stanno venendo sempre più relegati certi giochi su PC e certe cose più "mainstream" stanno uscendo da questa piattaforma. Un gioco di calcio oggigiorno è più vendibile su console.

## MIGLIOR GIOCO PSP

Come Miglior Gioco per la console portatile di Sony, "rinnovata" nel fisico e nell'aspetto da pochi mesi, erano presenti titoli di ogni genere, dai giochi di ruolo ai picchiaduro. Vince, come su PS3, un titolo di casa Sony, l'eccezionale Little Big Planet, più che un gioco di piattaforme uno splendido sistema per dare sfogo alla propria fantasia.

**Little Big Planet - Sony - 28,33%**
Dissidia: Final Fantasy - Halifax - 23,55%
GTA: Chinatown - Take 2/Rockstar - 23,55%

## MIGLIOR DOPPIAGGIO

Tradurre un gioco in Italiano è un lavoro molto importante, quasi come quello di realizzare il gioco stesso. Abbiamo visto quali sono le difficoltà in uno degli speciali pubblicati su TGM, dove abbiamo avuto l'occasione di intervistare diversi protagonisti dei principali studi di localizzazione italiani. Tra i titoli meglio tradotti di questi 12 mesi, trionfa Assassin's Creed 2, doppiato da Synthesis. Ezio ha conquistato anche questo trofeo!

**Assassin's Creed 2 Ubisoft - 47,31%**
Batman: Arkham Asylum
Halifax - 26,08%
Uncharted 2 - Sony - 18,28%

## MIGLIOR SCENEGGIATURA

Quello della "miglior sceneggiatura" è un premio che racchiude generi molto diversi, da giochi d'azione come Uncharted 2 a sparatutto come Call of Juarez 2 – Bound in Blood. E considerando che molti giochi spesso non sanno nemmeno cosa sia una trama o una sceneggiatura, è stato molto interessante vedere le preferenze dei nostri lettori. Come ci aspettavamo, nei primi tre figura un gioco di ruolo del calibro di Dragon Age: Origins, ma al primo posto torna Assassin's Creed 2, che ha vinto di poco meno di un punto percentuale forse per l'ambientazione tutta italiana del secondo episodio.

**Assassin's Creed 2 - Ubisoft - 32,14%**
Dragon Age: Origins - EA - 31,87%
Uncharted 2 - Sony - 20,60%

**TGM: Assassin's Creed 2 ha vinto il premio per la miglior sceneggiatura, che è uno dei riconoscimenti a cui teniamo di più qua a TGM. Quanto è importante il fatto che nel gioco sia presente una trama molto interessante, intricata, che parla di complotti e cose di questo tipo?**
**Marco Caprelli:** AC2 è un action adventure, e penso che per questa tipologia di giochi la trama sia fondamentale, una delle cose più importanti, perché deve "portarti dentro" la storia, che deve prenderti. Avere una trama ben fatta, ricca di colpi di scena, penso sia determinante per il successo di un gioco come AC2 che fa dell'atmosfera uno dei suoi punti di forza.

## MIGLIOR COLONNA SONORA

La categoria della "miglior colonna sonora" ha un sapore quasi da Oscar, e in effetti negli ultimi anni quello dell'audio è stato un aspetto in cui i videogiochi si sono avvicinati molto al mondo del cinema. Diversissimi i titoli in gara, tra cui il pluripremiato Assassin's Creed 2, giochi pensati per la musica come Singstar - Vasco o Lips: Number One Hits. Alla fine, siamo felicissimi che abbia vinto Brutal Legend, anche se non esiste la versione PC, dato che segna il ritorno alla grande di Tim Schaffer dopo l'insuccesso di vendite di Psychonauts.

### Brutal Legends - EA - 19,78%

Assassin's Creed 2 - Ubisoft - 19,51%
Dragon Age: Origins - EA - 19,23%

**TGM: Brutal Legend è molto particolare perché segna il ritorno di Tim Schaffer sulla scena dei videogiochi dopo parecchio tempo. Secondo te c'è ancora posto per queste personalità nel mondo dei videogiochi del futuro?**
**Daniele Siciliano:** Voglio sperarlo. Come videogiocatore, prima che come "uomo marketing", Tim Shaffer rappresenta una bella parte della storia dei videogiochi. Il suo ritorno ha segnato uno degli episodi più belli dell'anno scorso. Con Brutal Legends si è "ripreso", e la categoria in cui a vinto non è casuale, dato che la musica hard rock è sempre stata un suo "pallino". Questo gioco rappresenta l'antologia della musica heavy metal e hard rock degli anni '70 e '80.

## MIGLIOR GIOCO WII

Su Wii può mancare Super Mario? Sono i nostri stessi lettori a rispondere a questa domanda, con un plebiscito dove quasi un voto ogni due elegge New Super Mario Bros Wii come il miglior gioco su questa piattaforma. Si difendono bene anche Wii Spors Resort, della stessa Nintendo, e il particolarissimo MadWorld.

### New Super Mario Bros Wii - Nintendo - 44,44%

Wii Sports Resort - Nintendo - 17,17%
Madworld - Halifax - 13,80%

TGM: Super Mario ha vinto un altro premio, e questa è un'icona che ci sta seguendo da parecchi anni. Ci puoi svelare qualcosa sul suo futuro?
Francesca Prandoni, Pr Manger di Nintendo: L'11 giugno uscirà Super Mario Galaxy 2, e siamo tutti in attesa perché sarà un lancio veramente... "impattante"! Mario è un personaggio super-amato nel mondo dei videogiochi, che ci segue da oltre vent'anni. E un franchise pazzesco: pensate che ha raggiunto cifre come 220 milioni di giochi venduti nel mondo. Ci aspettiamo un grande successo soprattutto per le famiglie, perché Mario è un personaggio assolutamente trasversale che piace ai papà come ai figli, anzi unisce generazioni!

## MIGLIOR GIOCO DS

Zelda e i Pokemon sono un po' il "marchio di fabbrica" della console portatile di Nintendo, e infatti sono presenti nelle prime tre posizioni della classifica del Miglior Gioco DS. Tuttavia, stravince alla grande Il Professor Layton e lo Scrigno di Pandora.

### Il Professor Layton e lo Scrigno di Pandora - Nintendo - 36,05%

The Legend of Zelda: Spirit Tracks - Nintendo - 20,75%
Pokemon Versione Platino - Nintendo - 10,54%

TGM – Ci puoi svelare qualche segreto sul Professor Layton, su qualcosa che potrebbe capitare l'anno prossimo, oppure è ancora tutto segreto?
**Francesca Prandoni, PR Manger di Nintendo:** È tutto ancora molto segreto, ma visto il successo del primo e del secondo episodio, ce ne aspettiamo un terzo!

## MIGLIOR GIOCO XBOX360

La battaglia per conquistare il podio di miglior gioco Xbox 360 è stata molto serrata: d'altra parte, come si suol dire, c'era veramente l'imbarazzo della scelta, con titoli in corsa come Borderlands, FIFA 10, Halo 3 ODST.

Vince, senza però distaccare troppo i suoi competitor, Assassin's Creed 2, che su PC abbiamo potuto goderci qualche mese dopo l'uscita su console.

### Assassin's Creed 2 - Ubisoft - 26,59%

Call of Duty - Modern Warfare 2 - Activision - 18,73%
Forza Motorsport 3 - Microsoft - 16,01%

**TGM: Per quanto riguarda il futuro del mercato in generale, quali sono gli appuntamenti più importanti tra qua e Natale?**
**Marco Caprelli:** Quest'anno si preannuncia denso di novità. Natal, in particolare, è quella più interessante secondo me. Abbiamo già avuto modo di vedere alcuni giochi che lo sfrutteranno, perché Ubisoft sarà in prima linea come sempre accade con le nuove tecnologie ed è sempre pronta al momento del lancio. Da quello che ho visto, si possono fare effettivamente delle cose molto, molto interessanti. (Natal è il sistema di rilevazione del movimento che uscirà per Xbox 360 a fine anno).

## MIGLIOR GIOCO PS3

Anche per la console di casa Sony erano presenti tante alternative tra cui votare il Miglio Gioco PS3: e tra molti prodotti "multipiatta", come Assassin's Creed 2, Batman: Arkham Asylum e Fallout 3, vince proprio un titolo Sony, che negli ultimi mesi ha prodotto e pubblicato più giochi "solo PS3" di quanto Microsoft abbia fatto per la propria console. Uncharted 2, peraltro, è davvero ottimo: se vi capita l'occasione di poter giocare con una PS3 per qualche tempo, vi consigliamo un giretto nel Covo dei Ladri!

### Uncharted 2: Il Covo dei Ladri - Sony - 57,28%

Assassin's Creed 2 - Ubisoft - 16,10%
Callo f Duty Modern Warfare 2 - Activision - 8,36%

# ToSo's Intro

A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

## TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **STARCRAFT II**
E VENNE FINALMENTE IL GIORNO... 27 LUGLIO!

2 **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
EZIO AUDITORE SI PREPARA A CONQUISTARE ROMA!

3 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**
BLIZZARD È PRONTA PER SCONVOLGERE IL SUO MONDO!

4 **MAFIA II**
IL SEGUITO DI UNO DEI GIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DI SEMPRE!

5 **SPLIT/SECOND: VELOCITY**
DERAPARE FACENDO ESPLODERE PALAZZI. MICA MALE COME IDEA!

6 **DIABLO III**
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

7 **PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DIMENTICATE**
UBISOFT GIOCA CON IL TEMPO!

8 **CRYSIS 2**
UN ENGINE MOSTRUOSO, UN GIOCO TUTTO DA SCOPRIRE.

9 **XCOM**
UNA SERIE STORICA SI RIFÀ IL TRUCCO!

10 **F.3.A.R.**
ALMA TORNA IN AZIONE, CON TUTTI I SUOI AMICHETTI.

## LISTA DELLA SPESA

| | | |
|---|---|---|
| Split/Second: Velocity | 20 Maggio | Disney |
| Blur | 28 Maggio | Activision Blizzard |
| Black Mirror 2 | Fine Maggio | Adventure Production |
| I Misteri di Capri | Fine Maggio | Adventure Production |
| LEGO Harry Potter | Fine Maggio | Warner Bros. |
| Prince of Persia: Le sabbie dimenticate | 11 Giugno | Ubisoft |
| Sniper: Ghost Warrior | 4 Giugno | City Interactive |
| The Sims 3 Ambitions Anniversary Edition | 4 Giugno | EA Games |
| The Sims 3 Anniversary Edition | 4 Giugno | EA Games |
| The Sims 3 Ambitions | 4 Giugno | EA Games |
| Transformers: La Battaglia per Cybertron | 25 Giugno | Activision |
| 15 Days | Fine Giugno | Adventure Production |
| Blood Bowl Undead | Fine Giugno | Focus Home |
| Pro Cycling Manager 2010 | Fine Giugno | Focus Home |
| Rhem 4 | Fine Giugno | Adventure Production |
| All Points Bulletin | 2 Luglio | EA Games |
| Singularity | 9 Luglio | Activision Blizzard |
| StarCraft II | 27 Luglio | Activision Blizzard |
| Mafia II | 27 Agosto | 2K Games |
| Lost Horizon | II Quarto 2010 | Deep Silver |
| Monkey Island 2: Special Edition | II Quarto 2010 | LucasArts |
| Tropico 3: Absolute Power | II Quarto 2010 | Kalypso Media |
| R.U.S.E. | Settembre | Ubisoft |
| Blood Bowl Legendary Edition | Settembre | Focus Home |
| F1 2010 | settembre 2010 | Codemasters |
| Halloween Night | novembre 2010 | Focus Home |
| The Testament of Sherlock Holmes | novembre 2010 | Focus Home |

## TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

| | | |
|---|---|---|
| 1 - GTA: SAN ANDREAS | TGM 197 | 97 |
| 2 - HALF-LIFE 2 | TGM 190 | 96 |
| 2 - BIOSHOCK 2 | TGM 257 | 96 |
| 4 - COD4: MODERN WARFARE | TGM 228 | 95 |
| 4 - EMPIRE: TOTAL WAR | TGM 246 | 95 |
| 6 - COMPANY OF HEROES | TGM 213 | 94 |
| 6 - CoD: MODERN WARFARE 2 | TGM 255 | 94 |
| 6 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2 | TGM 258 | 94 |
| 6 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER | TGM 217 | 94 |
| 6 - FAR CRY 2 | TGM 241 | 94 |
| 6 - BIOSHOCK | TGM 226 | 94 |
| 6 - WORLD OF WARCRAFT | TGM 192 | 94 |
| 6 - DRAGON AGE: ORIGINS | TGM 254 | 94 |
| 13 - HALF-LIFE 2: EPISODE ONE | TGM 211 | 93 |

# TUTTI A ROMA, IN MACCHINA, FERMANDOSI NELLA TERRA DI MEZZO

E alla fine ci è riuscito! Dopo le mille vicissitudini del mese scorso, quando pensavamo che ce lo avessero sottratto addirittura gli alieni, il codice review di **Split/Second: Velocity** è arrivato tra noi. E il Raffo, che ha curato la recensione, è ansioso di dirvi che ne pensa, in quattro pagine dense di informazioni che potranno farvi capire se è il caso o meno di spendere i vostri risparmi in questa produzione targata Black Rock. Qualora preferiate le moto, il centauro con il pizzetto si è spupazzato anche **SBK X**, ultima incarnazione del titolo a due ruote dell'italianissima Milestone. Passi avanti, rispetto all'appuntamento dello scorso anno, ne sono stati fatti diversi, ma anche in questo caso vi invito a leggere la "prova su strada" firmata Sogni. Sempre per rimanere in tema di produzioni italiane, segnalo la presenza della recensione di **I Am Not Alone**, in cui Mario "Second Variety" Baccigalupi ci spiega pregi e difetti di un titolo che può essere considerato un timido buon inizio o un passo falso, a seconda del punto di vista di chi guarda. Non ha invece scuse **Alpha Protocol**, che ha come unico merito quello di aver riportato il logo di Obsidian sulla copertina di un gioco. Peccato che, come scoprirete leggendo il pezzo di Mirko "TMB" Marangon, il titolo non riesca a convincere sotto quasi ogni punto di vista: è un'occasione mancata, a nostro modo di vedere, perché avremmo avuto davvero bisogno di un titolo stealth di alto livello. Ma lasciamo perdere le recriminazioni e i rimpianti, e passiamo oltre, commentando i nostri due titoli di copertina. Il primo, **Assassin's Creed: Brotherhood**, sta facendo impazzire mezza rete nel tentativo di capire se debba essere chiamato "AC3" o "AC2.5". In realtà non esiste ancora una risposta giusta, ma quello che abbiamo avuto modo di vedere e giocare ci ha lasciati davvero senza fiato e non vediamo l'ora di poter esplorare Roma in prima persona. Ogni quartiere della Capitale sarà grande come l'intera Firenze ammirata in AC2, e ci si potrà girare a cavallo, giusto per darvi un'idea delle dimensioni di cui si parla. Nelle sei pagine che abbiamo dedicato a **Brotherhood** abbiamo avuto anche modo di scambiare due chiacchiere con i programmatori riguardo al DRM adottato dalla mamma di Splinter Cell, ed è stato interessante cercare di capire il loro punto di vista. Ma è tempo di spostare ancora il riflettore e... lo vedete quel piccolo bagliore laggiù in fondo? Pare proprio essere il riflesso di un anello! E non vi sbagliate, visto che **Lord of the Rings - War in the North** viene sviscerato dal solito TMB, che ha avuto modo di fare quattro chiacchiere con gli sviluppatori per capire cosa possiamo aspettarci da questa produzione Warner. Chiudiamo con una segnalazione che farà piacere a chi sta cercando un buon RPG: abbiamo avuto modo di toccare con mano il prossimo **Drakensang 2** e, come vedrete nelle quattro pagine di preview redatte da Elvin, ci sarà di che fregarsi le manine. Ora non mi rimane che salutarvi, augurandovi il consueto...

Buona lettura,

**Davide "ToSo" Tosini**
**(iltoso@sprea.it)**

# COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

**Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.**

## DAVIDE "ToSo" TOSINI

Ha ammirato Ivan Conte mentre snocciolava un sacco di titoli errati durante la stesura del Backstage. Però non riesce ancora a volergli male.

## RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Sogni a motore, potremmo chiamarlo. È salito in sella a due ruote potentissime, si è seduto all'interno di stretti abitacoli con il mondo che gli esplodeva tutto attorno... e solo per voi.

## MIRKO "TMB" MARANGON

Quando non è stato impegnato con World in Conflict, si è divertito a cercare Gollum in fondo a grossi boccali di birra. Quelli di Omorzo.

## NICOLÒ "HONTO" DIGIUNI

Quando abbiamo un pezzo su Assassin's Creed dà sempre il meglio di sé. Anche se questo mese ha dovuto combattere contro l'assenza delle "sigarette al vapore".

## IVAN "KIKKO" CONTE

È convinto di capirne un casino, di musica. E noi chi siamo per spezzare il cuore a un povero ragazzo che deve stare tutto il giorno di fianco al Raffo?

## CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Tutto intento nei lavori di bricolage, si è scordato di consegnare in tempo le sue pagine. Ma ha rimediato in grande stile.

# LEGENDA

**Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.**

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

**SVILUPPATORE:** Ubisoft - **PUBLISHER:** Ubisoft
**DISTRIBUTORE:** Ubisoft - **USCITA:** fine 2010 - **SITO:** www.assassinscreed.com

# ASSA BRO

È infatti dall'altra parte dell'Atlantico, più precisamente a Montreal, che si trovano gli studi di sviluppo di Ubisoft, dove centinaia di persone sono al lavoro sul terzo capitolo di Assassin's Creed, battezzato Brotherhood. Una storia che vede un Ezio più anziano, ma non certo meno in forma, deciso a fare le cose veramente in grande, e che inizia in una Roma praticamente distrutta dall'avidità dei potenti e del pontefice, quel Rodrigo Borgia che Ezio si è limitato a schiaffeggiare in prossimità della fine di Assassin's Creed 2. L'arrivo dell'assassino porterà in città quella sommaria giustizia virtuale che tanto affascina i videogiocatori, ma anche una vera e propria rivoluzione: il Rinascimento. Sarà infatti Ezio a ripulire l'Urbe dalla corruzione e a ricostruirla, esattamente come aveva ricostruito la villa di Monteriggioni. Il sistema economico è stato migliorato ed esposto in maniera esponenziale, e ora avrete la soddisfazione di "sperperare" il denaro non in un piccolo, per quanto affascinante, borgo,

## Commento

**Assassin's Creed 2, al di là di tutte le discussioni sul bislacco DRM, è davvero un gran gioco. Questo Brotherhood promette di ampliare e migliorare tutto quello che abbiamo visto di buono nel precedente capitolo, con l'aggiunta di un multiplayer che, pur senza essere integrato nel vero cuore del prodotto, crediamo abbia le carte in regola per divertire per parecchie ore. Certo, ci sono ancora tonnellate di lavoro da fare, e le cose non sono assolutamente bilanciate al momento, ma siamo convinti che ce la faranno, ancora una volta.**

***Pro:*** Daje Roma!
Struttura di base solida
Multiplayer sfizioso...

***Contro:*** ... ma non ancora bilanciato!

***Giudizio***

*Nella modalità Wanted, il vostro obiettivo vi scorgerà se non vi avvicinerete con cautela. A quel punto inizierà una bella fuga: riuscire ad acciuffarlo vi permetterà di guadagnare punti, altrimenti il bottino se lo aggiudicherà il fuggitivo.*

# SSIN'S CREED THERHOOD

**Abbiamo dovuto sfidare l'ira del vulcano per raccogliere informazioni sulle nuove gesta di Ezio Auditore che, dopo Firenze e Venezia, si traferisce in pianta stabile a Roma. Le origini del mito, però, sono ben più lontane: per trovarle siamo andati fino in Canada.**

*Correre a più non posso durante le sfide multiplayer sarebbe solo un errore: meglio mescolarsi alla folla, cercare di rimanere invisibili, in modo da sferrare l'attacco quando ormai il vostro avversario non avrà possibilità di fuggire.*

> "ANCHE LE SEZIONI STRATEGICHE, ORA OFFRONO PIÙ SPUNTI..."

ma in un'enorme città, che plasmerete tramite le vostre azioni e i vostri investimenti. Le catapecchie e le strutture devastate che incontrerete all'inizio verranno pian piano restaurate, trasformando la decadente capitale in quel vero e proprio gioiello ricco di monumenti ricordati ancora oggi. E non pensate che una sola città sia una limitazione: l'enorme Roma sarà costituita da cinque differenti quartieri, e l'area di gioco è dalle due alle tre volte più grossa rispetto a quella di Assassin's Creed 2. Tanto grossa che per spostarsi sarà necessario un cavallo, ora utilizzabile anche all'interno delle mura cittadine, al contrario di quanto accadeva in precedenza. Il quadrupede però non sarà solamente uno strumento per muoversi velocemente da una parte all'altra della mappa, ma sarà parte integrante del gioco stesso, tanto che non mancheranno anche delle belle sfide con gli avversari mentre siete in groppa al vostro destriero. Un'aggiunta non da poco al sistema di combattimento, che non è comunque certo l'unica: i programmatori conoscono infatti molto bene i limiti del loro approccio, e hanno deciso di ritoccarlo profondamente, cercando soprattutto di renderlo meno ripetitivo. Se Altair ed Ezio si potevano comandare in maniera molto facile semplicemente alternando fra "stoccata" e parata, in questo Brotherhood dovrebbe essere possibile effettuare combo decisamente più complicate, saltando fra un nemico e l'altro e avendo un maggior controllo sul protagonista.

## UNA PICCOLA PARTE

Chi ha giocato ad Assassin's Creed però sa bene che i combattimenti sono solo una piccola parte dell'insieme: la stragrande maggioranza dell'avventura infatti la si passa cercando di muoversi non visti, eliminando silenziosamente gli avversari più temibili. L'approccio brutale e ignorante è sempre possibile, ma non vuol dire che sia il più efficiente, né il più divertente, anzi... rinunciare alla componente strategica evitando di pianificare nei minimi dettagli una tattica silenziosa e risolutiva rende il gioco decisamente meno appetibile. Insieme ai combattimenti, anche le sezioni strategiche ora offrono più spunti: come suggerisce il nome stesso dell'ultima avventura di Ezio, Brotherhood, il supporto degli amici sarà fondamentale. In questo capitolo sarà necessario reclutare il maggior numero di alleati possibile, e poi sfruttarli nelle missioni, per esempio chiamando all'appello un paio di arcieri che penseranno a eliminare silenziosamente le sentile, permettendovi di accedere indisturbati anche alle magioni meglio

*Usando le varie abilità potrete confondere gli avversari, che se non attenti rischieranno di attaccare delle persone innocenti.*

Ezio e la Compagnia dell'Anell... ehm, delle Ind... ehm, la sua fratellanza, insomma.

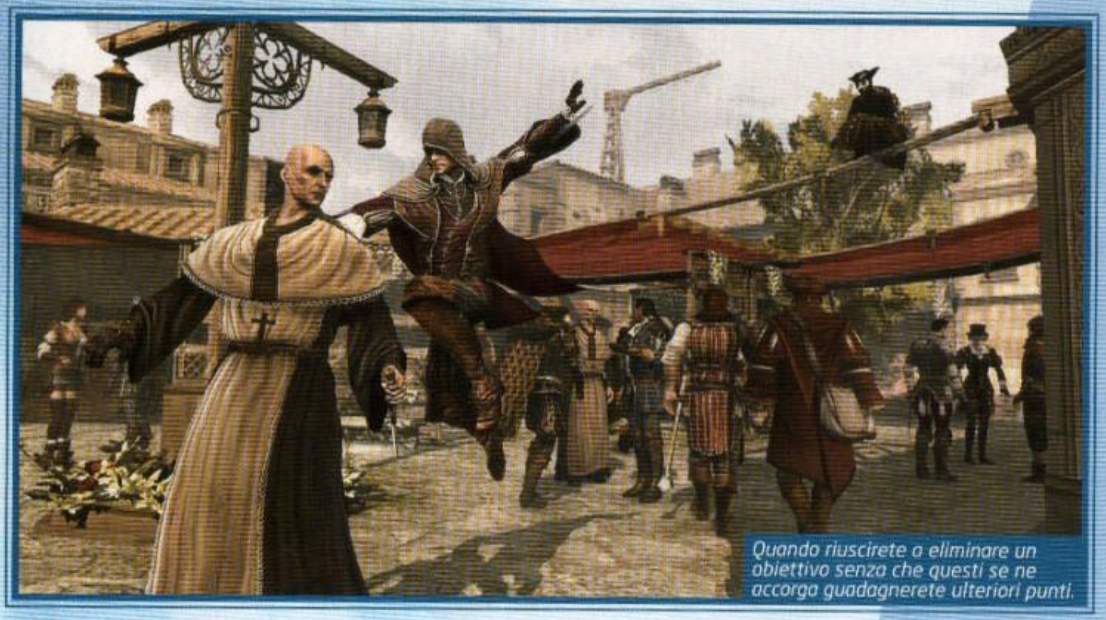
Scappare per i tetti è il modo migliore per farsi identificare facilmente, ma a volte è la via di fuga più breve e comoda.

> "È STATA RIPOSTA PARTICOLARE CURA NELLA RICOSTRUZIONE STORICA..."

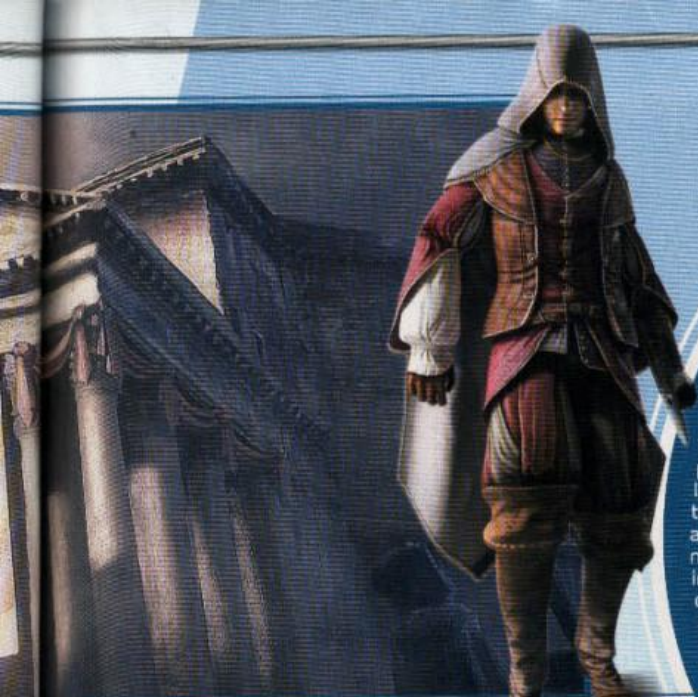
controllate della capitale. Occhio però a non abusare dei vostri alleati, che naturalmente non saranno immortali e potranno venire eliminati dagli avversari.
Certo, potranno essere reclutati nuovamente, ma perderanno tutta l'esperienza che hanno accumulato nelle precedenti missioni.
Potrete occuparvi direttamente del loro upgrade attraverso una sorta di mini-RPG con un'interfaccia che ricorda molto quella dell'ormai immanente Facebook, una sorta di gioco nel gioco.

## UN PO' DI STORIA NON GUASTA MAI

Naturalmente è stata dedicata molta attenzione alla ricostruzione storica e, sebbene sia stato necessario prendersi qualche "licenza poetica" per rendere il tutto funzionale alla giocabilità, il contesto è decisamente ben ricostruito. Merito anche della collaborazione con uno storico romano, che si sta occupando di ricercare tutti quei piccoli dettagli e curiosità storiche che aiutano a caratterizzare il gioco. Ci viene spontaneo chiedere se troveremo altre chicche, come le parole che Caterina Sforza pronuncia sulle mura della città nell'espansione: "Ho lo stampo per farne degli altri", che per quanto sembrino talmente surreali da fare parte solo del delirio videoludico, sono state veramente pronunciate (almeno a quanto indicano Graziani e Venturelli nel libro "Caterina Sforza"). Ci risponde Patrice Desilets, direttore creativo del progetto, che ci spiega come per loro sia impor-



Quando riuscirete a eliminare un obiettivo senza che questi se ne accorga guadagnerete ulteriori punti.



## DUE CHIACCHIERE SUL DRM

Trovandoci di fronte agli sviluppatori di Ubisoft non abbiamo saputo resistere alla tentazione di chiedere qualche lume relativo alla protezione – decisamente invasiva – che è stata implementata in tutti gli ultimi giochi per PC del publisher (quella che richiede di essere perennemente connessi, anche giocando in single player). Naturalmente decisioni di questo tipo sono prese dai vertici e non dallo sviluppatore, ma i ragazzi al lavoro dietro ad Assassin's Creed Brotherhood non si sono tirati indietro, e ci hanno dato qualche risposta su cui pensare, specificando che, a loro avviso, quella è l'unica soluzione che hanno per mettere un freno alla pirateria. Ci hanno confermato che l'intento non è quello di far comprare più copie originali (cosa che infatti non sembra essere accaduta) quanto quello di rendere dura la vita ai pirati, che questa volta effettivamente hanno dovuto penare non poco prima che fosse disponibile un "fix" veramente funzionante. Abbiamo però voluto anche sottolineare il fatto che questo approccio ha creato problemi anche a onesti acquirenti, che magari non dispongono di tariffe flat. "A volte bisogna prendere misure drastiche" – ci dice Patrice – "come quelle prese in questo caso. Ci dispiace per i giocatori che non possono godere del nostro titolo per vari problemi, ma la colpa è da dare ai pirati, non certo ai publisher". E siamo d'accordo sul fatto che qualche misura vada presa, anche se dal nostro punto di vista, bisognerebbe cercare di trovare uno "sweet spot" fra le esigenze di protezione e le limitazioni a scapito di chi paga.

*Anche nelle sfide multiplayer le città pulluleranno di personaggi non giocanti.*

> "INCONREREMO ANCORA UNA VOLTA IL PONTEFICE RODRIGO BORGIA..."

tante stimolare il giocatore: dal suo punto di vista, le citazioni presenti devono obbligare a una ricerca un po' più approfondita rispetto a una banale query su Wikipedia, e proprio per questo durante lo sviluppo si avvalgono di esperti del periodo. Ovviamente non tutto va preso per oro colato, e non mancheranno momenti che potrebbero far sorridere gli storici, o quantomeno chi gioca le nuove avventure di Ezio in Italiano. Abbiamo accennato a Patrice del problema della versione inglese del gioco, decisamente ridicola agli occhi di un abitante della nostra penisola (al contrario dell'ottima versione nostrana), e ci ha raccontato che anche questo è voluto: dal suo punto di vista, per rendere il prodotto digeribile ai vari palati è necessario giocare un po' con gli stereotipi, che sicuramente allontanano la ricostruzione dalla realtà, ma d'altro canto aiutano molto a rendere l'esperienza godibile, e non a trasformarla in un polpettone ottimo per un documentario ma non adatto allo scaffale di un GameStop. A tutti questi ritocchi si affiancano naturalmente le varie peculiarità che hanno reso Assassin's Creed popolare fra gli appassionati: non mancheranno di conseguenza torri e monumenti da scalare con salti della fede associati, armi da taglio di ogni tipo e soprattutto personaggi dotati di un incredibile carisma. Fra i tanti volti che incontreremo ancora ci sarà ovviamente il pontefice Rodrigo Borgia, ma tornerà anche il brillante Leonardo da Vinci con le sue geniali intuizioni. Purtroppo, non siamo riusciti a carpire ulteriori segreti su cosa potremo aspettarci dal suo genio, ma sappiamo per certo che la macchina volate farà un gradito ritorno nell'episodio "romano" di Assassin's Creed.

*Il motore grafico rimane quello del precedente episodio, ma era già tanto spettacolare che non si sente la necessità di ulteriori migliorie.*

### IN COMPAGNIA

Se tutte queste novità non fossero abbastanza per i vostri fini palati, forse l'introduzione delle modalità multiplayer potrebbe farvi cambiare idea. Un'introduzione tra l'altro elegante, studiata in modo da non stravolgere la splendida ricostruzio-

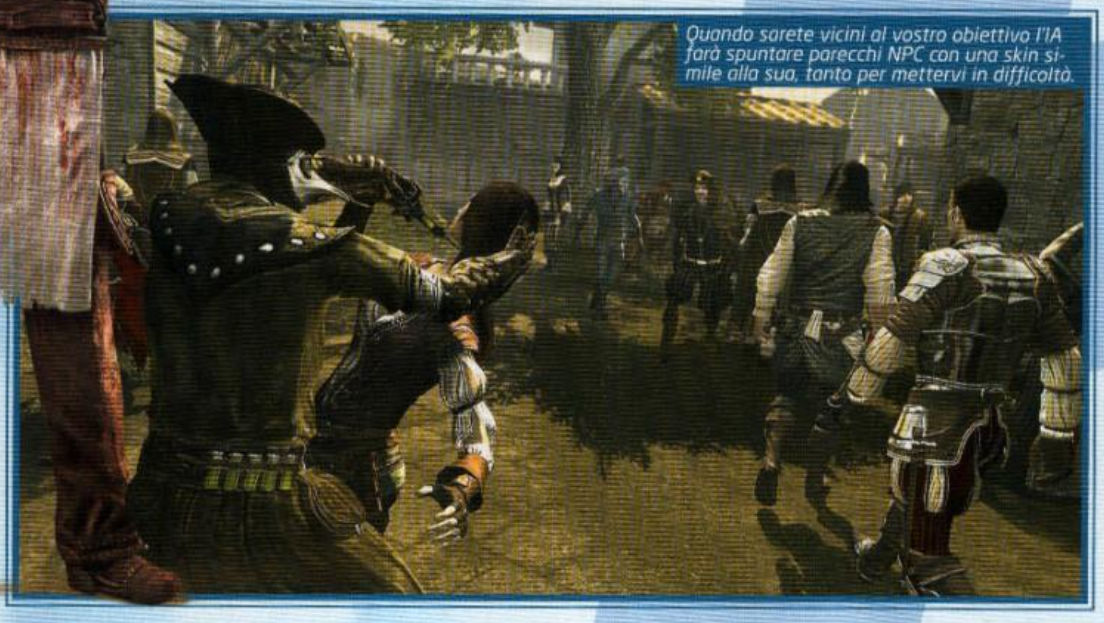
*Gli schizzi che ci hanno fatto vedere su Roma non lasciano spazio a dubbi sulla qualità delle idee del team di sviluppo.*

ne, o a rovinare le ormai collaudate meccaniche del single player. Praticamente, le sessioni multiplayer altro non saranno che particolari simulazioni all'interno dell'Animus: i templari hanno infatti imparato non solo a recuperare i ricordi dal DNA, ma addirittura a impiantarli. E sfrutteranno ovviamente questa nuova conoscenza per addestrare i loro sicari e insegnare loro le varie tecniche di assassinio. Al contrario di quanto accaduto per l'avventura a giocatore singolo, questa volta gli sviluppatori sono più abbottonati, e non vogliono sbilanciarsi troppo su quanto potremmo aspettarci. Sappiamo per certo che dovrebbe essere supportato un massimo di 16 giocatori (otto per parte) contemporaneamente, e che saranno disponibili mappe non solo nella bella Roma, ma anche nelle città visitate in precedenza, cioè Firenze e Venezia. Nonostante il riserbo, abbiamo avuto modo di giocare a una delle modalità, quella denominata Wanted. Purtroppo i programmatori non hanno voluto deliziarci mostrandoci in anteprima Roma, e di conseguenza ci siamo dovuti limitare a combattere nella sempre affascinante Firenze, bella quanto volete, ma non certo inedita.

Prima di addentrarci nelle meccaniche è bene specificare alcuni concetti generali.

Ogni giocatore potrà scegliere il proprio alter ego nel multiplayer fra una rosa comprendente, limitatamente a quanto abbiamo visto, una cortigiana, un prete, un nobile, un medico, un giullare (decisamente malefico quest'ultimo) e un boia. Le differenze fra i tanti personaggi sono inesistenti – cambia solo la skin – mentre saranno le abilità selezionate a dare al tutto un sapore diverso, un po' come accade con i "perk" di Modern Warfare e altri titoli sui generis. Alcune di queste abilità saranno disponibili da subito, mentre altre andranno sbloccate in seguito: si passa dalla capacità di cambiare skin al volo, ottima per sfuggire al nemico quando siete in mezzo alla folla, alle bombe fumogene, senza dimenticare la possibilità di sparare dalla distanza con la bella pistoletta che Leonardo aveva costruito per noi. Non è finita qui, e fra le skill che abbiamo potuto vedere c'è anche la possibilità di confondere un avversario tramite un alleato: quando vi rendete conto di essere seguiti, basterà attivarla per far sì che un NPC con una skin simile alla vostra si metta a correre, o comunque a

> **"OGNI PERSONAGGIO AVRÀ SKILL UNICHE ED ESCLUSIVE..."**



*Quando sarete vicini al vostro obiettivo l'IA farà spuntare parecchi NPC con una skin simile alla sua, tanto per mettervi in difficoltà.*

## ALTRO CHE LA PROTEZIONE CIVILE...

*Ezio una volta arrivato a Roma non si limiterà a far fuori i suoi nemici e a guardarsi le spalle. Fra i suoi compiti ci sarà quello di ricostruire tutto quello che i potenti corrotti hanno lasciato marcire. Restaurando la città non solo la vedrete rinascere e splendere, ma ovviamente ricevete sconti e accumulerete denaro che potrete poi investire per interventi sempre più importanti sulle opere d'arte dell'Urbe. Un sistema economico che non sembra differire troppo nella gestione da quello visto in Assassin's Creed 2, ma che viene applicato su una scala differente. E soprattutto, non sarete più obbligati a tornare nella vostra villa fuori porta per godervi le migliorie, che stavolta saranno ogni istante sotto i vostri occhi.*

## "LE SEZIONI "MULTI" CHE ABBIAMO VISTO DEVONO ESSERE ANCORA LIMATE"

*Castel Sant'Angelo, in tutto il suo magnifico splendore.*

*Roma, distretto medievale. L'estensione della città che ha dato i natali al Pupone è davvero incredibile.*

comportarsi in maniera sospetta, nel tentativo di confondere il vostro inseguitore.

Nella modalità Wanted a ogni giocatore viene assegnata una vittima designata, e a sua volta qualcun altro andrà all'attacco del giocatore. Il tutto si svolge nelle affollate città, e gli unici aiuti a disposizione del giocatore sono rappresentati dall'icona con la skin del proprio obiettivo e da un radar che indica quando il nemico è nei paraggi.

A quel punto starà a voi capire qual è fra la folla il bersaglio, facendo attenzione ai suoi comportamenti e ai dettagli dei vestiti (anche perché più vi avvicinate più l'IA genererà personaggi simili, in modo da mettervi in difficoltà). Una volta individuato, potrete farlo fuori, sempre che lui non si accorga che siete sulle sue tracce. A quel punto, potrebbe scappare e se non riuscite ad acciuffarlo in breve tempo, si prenderà lui i punti per essere fuggito. L'idea è ottima, e richiede una buona dose di tattica per ottenere qualche risultato, ma l'attuale implementazione è ancora acerba e, come ci confermano gli stessi sviluppatori, sono tanti i ritocchi da fare per renderla veramente efficace.

Per esempio, allo stato attuale non appena vi si avvicina qualcuno l'indicatore di pericolo si attiva, anche se il vostro cacciatore si sta muovendo con molta circospezione, tanto che la maggior parte delle partite si riduce a costanti fughe, con qualche rara uccisione proprio quando per caso ci si trova il nemico di fronte. In questo frangente, non aspettatevi però spettacolari duelli, magari impreziositi dal nuovo sistema di combattimento: gli assassini devono essere immediati a silenziosi... un colpo e via, niente lotte a chi è più bravo e veloce col pad. Ovviamente vengono assegnati maggiori punti per omicidi completamente silenziosi, o magari dall'alto, ma dobbiamo ammettere che è particolarmente difficile muoversi sui tetti senza destare l'attenzione dei passanti, soprattutto se questi non sono IA ma vere persone che sanno di poter essere ammazzate (virtualmente) in ogni istante.

Le nuove avventure di Ezio sembrano presentarsi quindi piuttosto bene: i ritocchi al single player dovrebbero rendere ancora più esaltante e completa l'avventura in solitaria, e la possibilità di esplorare in stile Prince of Persia San Pietro e altre basiliche romane solletica non poco il desiderio che sia già novembre per poterselo godere. Il multiplayer, pur ancora acerbo, potrebbe poi rivelare parecchie sorprese, principalmente per il fatto che sarà qualcosa di molto differente dai soliti sparatutto ai quali ormai siamo abituati da anni. Sicuramente i ragazzi di Ubisoft dovranno ancora lavorare nel tentativo di bilanciare meglio quanto ci hanno mostrato, ma i presupposti sembrano molto buoni. Non resta che attendere l'E3 per ulteriori dettagli, e poi pazientare fino alle festività natalizie per poterlo installare sui nostri PC. ■

*Questo bozzetto illustra un particolare di un distretto di Roma, in rovina.*

**SVILUPPATORE:** Snowblind Studios - **PUBLISHER:** Warner Bros. Interactive
**DISTRIBUTORE:** Warner Bros. - **USCITA:** 2011 - **SITO:** www.warinthenorth.com

# Lord of the Rings War in the North

## Commento

**Dopo strategici, giochi d'azione, MMORPG e chi più ne ha più ne metta, siamo proprio curiosi di vedere all'opera questo action RPG dalle belle speranze. Anche se per ora rimane difficile esprimere giudizi "definitivi" sulla base delle informazioni disponibili, non possiamo che augurarci di tornare nella Terra di Mezzo con rinnovato spirito, soprattutto per via della intrigante componente co-op, così profondamente radicata nelle meccaniche di gioco. A patto, ovviamente, di avere al nostro fianco una vera IA.**

***Pro:*** Modalità co-op ben studiata È pur sempre Il Signore degli Anelli!

***Contro:*** Tecnicamente non sembra così irresistibile

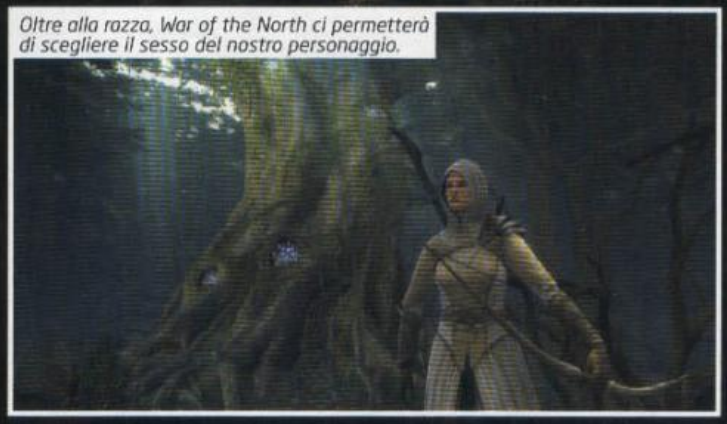
**Giudizio**

***La guerra contro le armate di Sauron non è ancora finita. Questa volta, però, niente Hobbit con anello annesso, quindi... affilate le lame!***

È passato un po' di tempo dall'ultima volta che abbiamo calpestato la tormentata Terra di Mezzo, vuoi perché l'effetto "Signore degli Anelli" è un po' scemato, vuoi perché, a dirla tutta, sono usciti davvero una caterva di titoli in merito, forse anche troppi (eretico. Niente che abbia scritto "LOTR" è mai di troppo. ndToSo).

Oggi però, complice la release in Blu-ray della trilogia (assai criticata per una qualità video non proprio degna dell'alta definizione), un certo interesse intorno alla pellicola di Peter Jackson si è riacceso, convincendo Warner a produrre un nuovo prodotto, affidandolo però a dei veterani del genere RPG.

Stiamo parlando di Snowblind Studios, un team che a dir la verità non si è fatto molto sentire negli ultimi tempi, anzi, era da parecchio che non lo si vedeva in giro: il loro ultimo parto infatti risale al 2006, con un non certo memorabile Justice League Heroes, mediocre action game basato sull'universo dei supereroi DC Comics. Stiamo parlando dell'epoca PlayStation 2 e Xbox fra l'altro, perché a parte un timido affacciarsi sul



*Oltre alla razza, War of the North ci permetterà di scegliere il sesso del nostro personaggio.*

## DICIAMO CHE QUANDO SI PARLA DI AZIONE E GIOCHI DI RUOLO I RAGAZZI CI SANNO FARE

mondo Xbox 360 con un certo Death Tank (roba da Live Arcade, mai vista, ma a quanto pare piuttosto dimenticabile), gli sviluppatori si sono ben guardati dal mettere piede in quel calderone infernale una volta noto come "next-gen".
Capisco che messa giù così possa sembrare folle affidare un reboot della serie a questa gente, ma in realtà il loro curriculum comprende ben altro, in particolare due action RPG davvero ben riusciti, ovvero Baldur's Gate: Dark Alliance e Champions of Norrath. Se non vi dicono molto non preoccupatevi: si tratta infatti di produzioni console, sfortunatamente mai approdate nel mondo PC.
Un vero peccato perché non solo vantavano una giocabilità estremamente elevata, ma anche un comparto tecnico di tutto rispetto; merito anche della visuale adottata, con questa vista dall'alto in isometrico che permetteva di mettere a video una gran numero di oggetti ed effetti senza compromettere il framerate.
Insomma, diciamo che quando si parla di azione e giochi di ruolo i ragazzi ci sanno fare: magari non saranno delle cime con il resto, ma di certo ci fa piacere saperli dietro a un prodotto più incline al loro talento.
Veniamo così a questo War in the North, un gioco che non si limiterà a riprendere le idee di quei vecchi titoli citati poche righe fa, ma approfitterà delle attuali tecnologie per proporre qualcosa di più vicino alle aspettative dei giocatori attuali. Quindi meno esplorazioni in dungeon pieni di ragni (che comunque non mancheranno e magari incontrerete pure Shelob) e più sacrosantissime mazzate, con un'enfasi particolare rivolta a mosse spettacolari e alquanto violente.
Quello che però farà la vera differenza fra questo titolo basato sull'opera di JRR Tolkien e i suoi predecessori è il co-op: War in the North infatti si basa completamente su tale modalità, tanto è vero che il giocatore non andrà mai in giro da solo, ma sarà sempre accompagnato da altri due personaggi, sia in modalità offline con i bot, sia in quella online con un uno o due amici. Questo ovviamente permetterà di affrontare la sfida che vi attende in maniera completamente diversa, aumentando di gran lunga la giocabilità e il coinvolgimento.

*Che siano Uruk-hai questi qua? Di certo sembra che il nostro elfo abbia appena lanciato un incantesimo incandescente...*

*Ecco, quando vi troverete in situazioni come queste ringrazierete di avere altri due compagni ad aiutarvi.*

Però, visto che noi siamo notoriamente curiosi e petulanti peggio di Gollum, nonché appassionati veri della saga dell'Anello, abbiamo deciso di rompere le scatole agli Snowblind, bombardandoli di domande sul loro debutto nella Terre Selvagge. Anche se in alcuni casi si sono trincerati dietro il più classico dei no comment, siamo riusciti a farli sbottonare su diverse questioni: il gioco del resto debutterà in pieno 2011, quindi da qui a un anno potrebbero cambiare molte cose.
Comunque, bando alle ciance e sotto con l'intervista!

**TGM: Siamo curiosi di sapere cosa ci aspetta in questo gioco e cosa lo differenzia dagli altri titoli basati sull'universo de Il Signore degli Anelli.**

**Snowblind:** Per prima cosa dovete sapere che i giocatori potranno creare la loro personale Compagnia (come quella dell'Anello), con il compito di fermare l'offensiva delle armate di Sauron nei territori a Nord della Terra di Mezzo. Il gioco presenterà diverse razze, ognuna dotata di particolari specializzazioni, completamente personalizzabili. Ovviamente non mancheranno diversi potenziamenti e miglioramenti, tali da renderlo paragonabile all'esperienza di un vero gioco di ruolo. Non vogliamo però trasformarlo in un qualcosa di troppo complesso: ogni vostro amico deve potervi affiancare nell'avventura in qualsiasi momento senza problemi.

**TGM: Possiamo aspettarci uno stile di gioco simile ai vostri precedenti lavori, come Dark Alliance e Champions of Norrath?**

**Snowblind:** Si tratta di un genere con cui ovviamente abbiamo già molta esperienza. Detto ciò, invece di riproporre la stessa tipologia di gioco, stiamo cercando di evolverci verso qualcosa che non abbiamo mai fatto in passato. In particolare, il nostro obiettivo è quello di prendere quanto di buono c'era in quei titoli (i combattimenti, il "livellaggio" e il "looting") per inserirlo nelle meccaniche tipiche di un gioco co-op. Badate che non stiamo parlando della solita modalità cooperativa fuori contesto: War in the North è completamente pensato per essere giocato con i vostri amici.
In ogni caso anche se non avete amici con cui condividere questa esperienza, avrete sempre al vostro fianco personaggi controllati dall'intelligenza artificiale (speriamo degna

*La "Compagnia" al gran completo: anche se non ce l'hanno detto, contiamo sul fatto che esista un editor per definire le sembianze dei nostri eroi.*

*Per adesso la grafica appare piuttosto buona, anche se non proprio eccellente come ci è stata descritta.*

di tale nome. ndTMB). Inoltre è completamente supportato il cosiddetto drop-in, cosicché se qualcuno vorrà prendere parte alla vostra partita potrà farlo in qualsiasi momento, senza dover attendere il passaggio al livello successivo o cose del genere.

**TGM: Che tipo di inquadratura adotterete? Sempre isometrica per una visuale più ampia o più ravvicinata per una maggiore spettacolarità? O lascerete completa libertà al giocatore?**

**Snowblind:** Stiamo ancora discutendo su diversi aspetti, ma una cosa che abbiamo immediatamente definito è la nuova telecamera. Non utilizzeremo più la vista dall'alto, ma una visuale decisamente più ravvicinata, praticamente dentro all'azione. Ci stiamo impegnando con tutte le nostre forze per realizzare un action RPG visivamente eccezionale; vogliamo che i giocatori si fermino ad ammirare l'ambientazione e il lavoro dei nostri artisti.

*Nemico, amico o mezzo di trasporto? Ai posteri (o alla prossima preview) l'ardua sentenza.*

**TGM: Come verrà gestito il co-op all'interno del gioco? Sarà possibile creare un party stile gilda?**

**Snowblind:** Il co-op a tre giocatori è indubbiamente quello che ci differenzia rispetto ad altri RPG e ai giochi basati sul Signore degli Anelli usciti in passato. Come abbiamo sottolineato prima, sarà possibile giocarci anche offline con i bot, ma per noi è fondamentale che l'esperienza sia ottimale sia in single sia in multiplayer. Inoltre, desideriamo che i giocatori siano invogliati a sfruttare al massimo le caratteristiche del proprio personaggio e che tutti collaborino e si aiutino a vicenda durante gli scontri coi nemici. Le abilità uniche della razza utilizzata faranno la differenza in molte situazioni: il nano, per esempio, può vedere cose che gli altri non notano e pertanto risultare utile al resto del gruppo avvertendolo di eventuali pericoli con un certo anticipo.

La vostra Compagnia potrà essere formata da un nano, un elfo e un umano, ognuno proveniente da determinate aree della Terra di Mezzo, ma tutti estremamente motivati a opporsi fermamente a Sauron e al suo esercito.

**TGM: Avete intenzione di sviluppare una parte multiplayer competitiva o vi limiterete al co-op?**

**Snowblind:** Il gioco è completamente incentrato su una campagna single player, affrontabile insieme ad altri

*Possiamo aspettarci anche armi più potenti e letali in WotN, del resto la sua natura RPG promette questo e altro.*

**WAR IN THE NORTH È COMPLETAMENTE PENSATO PER ESSERE GIOCATO CON I VOSTRI AMICI**

## CI STIAMO IMPEGNANDO CON TUTTE LE FORZE PER REALIZZARE UN ACTION RPG VISIVAMENTE ECCEZIONALE

due personaggi. Penso proprio che i fan saranno felici di sapere che potranno giocare sulla stessa macchina in split-screen, con il supporto online pienamente garantito. Per esempio potremo avere due giocatori su un sistema e un altro in remoto. E stiamo lavorando perché anche il PC abbia la stessa versatilità.

**TGM: Questo nuovo gioco come si pone nei confronti della narrazione? Ossia di quali eventi dell'opera tratta?**
**Snowblind:** La trama si svolge parallelamente agli eventi relativi alla missione della Compagnia dell'Anello verso il Monte Fato. Attraverserete molte delle aree che avete visto nei film, ma anche altri luoghi della Terra di Mezzo completamente inediti. Il vostro obiettivo sarà quello di raggiungere le forze alleate del nord per avvertirle di un imminente attacco da parte delle armate di Sauron e contemporaneamente combatterle per arrestarne l'invasione.

**TGM: I giocatori potranno incontrare anche personaggi chiave nella storia de Il Signore degli Anelli come Frodo, Aragon, Gandalf e altri? Si potranno interpretare anche personaggi facenti parte delle armate di Sauron?**
**Snowblind:** Come abbiamo detto prima, in War of the North si potrà interpretare il ruolo di Mago, Nano o Elfo (insomma niente Orchi, Nazgul e creaturine del genere. ndTMB). Ogni razza avrà una specializzazione in magia, esplorazione o combattimento, a cui poi si sommeranno tutta una serie di abilità accessorie. Non possiamo svelarvi ulteriori particolari al momento, ma sappiate che la scelta della razza non è l'unica cosa che influenzerà l'evolversi della trama.

**TGM: Per quale motivo gli estimatori della Saga dovrebbero giocarci?**
**Snowblind:** Noi per primi siamo degli estimatori dell'universo creato da Tolkien, anche perché è stato il fondamento sul quale si è basato praticamente ogni mondo fantasy e ogni gioco stile RPG prodotto fino a oggi. Per questo siamo orgogliosi di produrre un action RPG ambientato nel mondo del Signore degli Anelli, un gioco che siamo convinti offrirà un tipo di approccio alla saga decisamente più adulto rispetto al passato. I racconti creati da Tolkien ci parlando di battaglie epiche ma anche brutali, estremamente oscure: proprio per questo stiamo collaborando a stretto contatto con la Saul Zaentz Company (detentrice dei diritti sull'opera), per ricreare ogni dettaglio alla perfezione. Vogliamo che i fan ritrovino le stesse sensazioni dell'opera originale, sperimentando tutta la violenza e la soddisfazione che un colpo finale dato a un nemico particolarmente ostico può dare.

*Non c'è che dire, la visuale di gioco è decisamente diversa da quella dei titoli prodotti in passato dagli Snowblind.*

*Solo un perfetto lavoro di squadra ci permetterà di portare a casa la pellaccia.*

*Dark Alliance (sulla sinistra) e Champions of Norrath (sulla destra), rappresentano un bel biglietto da visita per gli Snowblind.*

A CURA DI: Massimo "NKZ" Nichini (nkz@sprea.it)

**SVILUPPATORE:** Blizzard - **PUBLISHER:** Activision/Blizzard
**DISTRIBUTORE:** Activision/Blizzard - **USCITA:** 27 Luglio - **SITO:** www.starcraft2.com

# StartCraft II

***Siamo volati per voi a Parigi per vedere gli ultimi sviluppi della campagna Single Player di StarCraft II - Wings of Liberty. E siamo tornati con una data.***

Ormai ci siamo: StarCraft II, il tanto atteso RTS fantascientifico di Blizzard, è praticamente bello che finito. Il motore è al suo posto, pronto a rombare, i sistemi di controllo e di guida anche, il sedile passeggero, necessario per il multiplayer, è riscaldato, il radio-navigatore, che poi sarebbe Battle.net in versione redux, è sintonizzato sulla stazione preferita. Mancano solo una lucidata alla carrozzeria e un bel portabicchiere all'americana, insomma. Poco prima dell'immatricolazione definitiva il vostro Nikazzi preferito ha speso parecchio tempo negli uffici Blizzard di Parigi (e tante grazie al vulcano islandese impronunciabile, che coi suoi dolori di pancia ha impedito la ben più desiderata trasferta a Los Angeles, casa madre dei nostri amici sviluppatori) per vedere la versione pressoché ultimata della campagna single player di StarCraft II. Perché, diciamocelo, grazie alle tante occasioni di beta offerte dai nostri amici blizzardoni, tutti gli interessati al multi di S2 sanno già cosa aspettarsi, a grandi linee. La campagna vera e propria, invece, quella con la storia che porta avanti il lore di S2, quella con i filmati in CGI spettacolosi e con gli intermezzi parlati tra i personaggi, quella che, per farla breve, propone unità inedite e nuovi e inaspettate opportunità di configurare i propri soldati, è ancora un po' avvolta nella nebbia.

Bene, nelle prossime pagine trovate quante più informazioni possibili proprio su questo aspetto di StarCraft II. E ora scusate, ma vado a fare un ultimo giro di pista prima che mi ritirino la patente per i prossimi due mesi...

**GLI EVENTI NARRATI IN STARCRAFT 2 RIPRENDERANNO LE FILA DELLE BATTAGLIE DEL XXVI SECOLO NELLA NOSTRA GALASSIA**

## HYPERION: PIÙ RIBELLI PER TUTTI

Partiamo dai dati più o meno conosciuti, giusto per fare un riassunto delle puntate precedenti. Gli eventi narrati in StarCraft II riprenderanno le fila delle battaglie del XXVI secolo nella nostra galassia. Come già visto nel primo capitolo e ampiamente raccontato nelle espansioni, avevamo lasciato l'universo in pieno tumulto. Gli insettoidi Zerg avevano quasi debellato un intero settore dello spazio, sconfiggendo gli umani Terrans (esuli del pianeta Terra) e i Protoss. Solo un baluardo dell'umanità è stato strenuamente difeso da Jim Raynor

*La campagna single player di StarCraft 2 in tutta la sua furia: i Terran riusciranno ad avere la meglio sugli Zerg?*

## Commento

**StarCraft II non ha certo bisogno di presentazioni, ma aver potuto toccare con mano, in anteprima, i nuovi livelli single player ci ha dato modo di vedere come si lavora davvero in Blizzard. Probabilmente non sarà il gioco più innovativo dell'anno sotto il punto di vista del single player, ma è solido come una roccia, con una miriade di tocchi di classe unici, a partire dal favoloso editor. Davvero, non vediamo l'ora di potercelo gustare alle nostre scrivanie... e manca davvero poco!**

***Pro:*** Solido come una roccia
Ben bilanciato il single player
Trama molto ben congeniata

***Contro:*** Esteticamente non fa gridare al miracolo

***Giudizio***

**LA POSSIBILITÀ DI CONFIGURARE E POTENZIARE A PIACIMENTO IL PROPRIO ESERCITO TRA UNA MISSIONE E LA SUCCESSIVA È FONDAMENTALE, IN STARCRAFT 2**

e dai suoi partigiani. La diplomazia umana, purtroppo, ha fatto sì che le imprese di Raynor e dei suoi rivoltosi alleati non giungessero alle orecchie delle popolazioni della galassia, relegando il nostro eroe al ruolo di ribelle un po' sfortunato. All'inizio di StarCraft II lo ritroviamo proprio in questo stato: uno spiantato mercenario che sbarca il lunario con piccoli lavoretti e una forza di fedelissimi al suo fianco ridotta ai minimi termini. Ma le cose cambieranno, eccome, nel giro di poche settimane: la minaccia Zerg è pronta a ripresentarsi, così come il destino da eroe di Jim e dei suoi alleati.

Per riuscire in questo intento il nostro avrà a disposizione la Hyperion, nave da guerra attrezzata all'occorrenza, e poco più: per ricostruire il suo esercito di eroi, infatti, Raynor dovrà prima di tutto rimpinguare il conto in banca con missioni destinate a finanziare la ben più importante impresa di porre un freno alle forze degli invasori.

In termini di gameplay, questo piccolo riassunto si traduce in alcune delle novità più importanti per la serie di StarCraft. Per prima cosa la struttura della campagna sarà modulare, con molte missioni facoltative e secondarie atte appunto a procacciare denari e risorse per la spedizione di Raynor e compagnia danzante. In secondo luogo, la nave stessa sarà protagonista dello sviluppo e dell'ammodernamento delle armi e delle strutture belliche a disposizione del nostro eroe, con aree destinate proprio alla ricerca e al reclutamento di unità più potenti e particolari.

## TERRANS CHE NON SEI ALTRO

L'avventura, come detto, si svolgerà a bordo della Hyperion. Il menu stesso di gioco riproporrà varie aree di questa nave, ognuna destinata a una funzione particolare: troviamo quindi il ponte, sul quale potremo accedere alle missioni della linea principale della storia e a quelle secondarie, l'armeria, dove spendere i soldi guadagnati per migliorare le unità e dotarle di nuove funzioni, la cantina, dove parlare con l'equipaggio e i suoi membri e assoldare mercenari (spe-

## EDITOR: POTENZA SOTTO CONTROLLO

*Oltre alla beta multiplayer, in queste ultime settimane Blizzard ha reso disponibile anche l'editor di mappe. Bella roba, direte voi... cosa c'è di così importante da spenderci un intero box dell'anteprima? Ebbene, miscredenti, mettetevi comodi e leggete. L'editor in questione si è rivelato essere uno degli strumenti più potenti e funzionali del suo genere, e ha dato modo a esperti mapmaker di proporre, nel giro di poco più di una settimana dalla pubblicazione, esperimenti e demo che lasciano allibito anche il più scettico del panorama amatoriale. Non stiamo parlando solamente di scenari e mappe di gioco: attraverso l'editor è possibile accedere a un linguaggio di scripting potente (simile al C come struttura, pur non essendo orientato agli oggetti) e a un tool di gestione degli eventi più user firendly per i meno smanettoni. Non solo: l'editor stesso permette di modificare ogni elemento, interfaccia di gioco compresa, di generare nuove e inedite rotazioni dell'inquadratura (in questo senso esemplari sono i tentativi di proporre un simil Super Mario Kart e una specie di mini Gears of War in terza persona...) e, fondamentalmente, di giocare con tutti gli elementi presenti in StarCraft 2. Un vero e proprio fiore all'occhiello che, siamo sicuri, non potrà che rendere viva e pulsante la scena di Battle.net fin dai primi giorni di uscita del gioco.*

*I personaggi della saga prenderanno vita nei corridoi della nave di Reynor, attraverso dialoghi "renderizzati" in tempo reale dal motore del gioco. Ma non preoccupatevi. Le meravigliose sequenze CGI ci saranno eccome...*

*Ecco un esempio di una missione facoltativa: si notano il premio in denaro e i punti ricerca assegnati con l'obiettivo secondario.*

ciali unità simili a quelle base ma spesso dotate di bonus rilevanti) e il laboratorio di ricerca, dove convertire i punti ricerca in scoperte scientifiche legate a Zerg e Protoss.
Come si capisce da questa breve descrizione, le caratteristiche stesse della nave dimostrano quanto è importante poter configurare e potenziare a piacimento il proprio esercito tra una missione e quella successiva. Se l'arsenale di base di Raynor è legato alle tradizionali unità del primo capitolo (a cui si aggiungono i Reaper, marine dotati di jetpack per superare dislivelli e colline senza doverle scalare), dobbiamo dire che ognuna di queste milizie potrà essere dotata di due diversi upgrade. Spendendo soldi nell'armeria sarà possibile, per esempio, garantire ai marine uno scudo che offre maggior difesa, o dotare i Firebats di guanti incendiari che aumentano del 40% il loro raggio d'azione. Questi upgrade, che coinvolgono anche i veicoli e gli edifici delle basi, non sono però l'unico aspetto configurabile offerto da StarCraft II. Prima, infatti, parlavamo dei mercenari e dei punti ricerca. Il primo aspetto è piuttosto semplice da spiegare: andando alla cantina Tosh, un commerciante di mercenari sempre pronto ad aprire il suo portfolio di soldati di ventura, dove potremo trovare gruppi di eroi (limitati nell'uso, ovviamente) come i War Pigs (4 soldati marine con speciali bonus all'attacco e alla difesa) o ancora gli Hammer Securities, speciali Marauder d'elite più veloci e resistenti.
I punti ricerca, invece, sono una questione un po' più articolata. In pratica, ogni missione di StarCraft II proporrà almeno un obiettivo secondario. Questi obiettivi, se completati, daranno accesso a punti ricerca Protoss e Zerg: ogni cinque punti di una singola fazione racimolati, sarà possibile accedere a un albero di ricerca che metterà a diposizione un particolare bonus o un upgrade legato alla razza in questione, a scelta. La particolarità, rispetto agli upgrade delle unità e ai mercenari, limitati solo dal conto in banca di Raynor, è che ogni coppia di "upgrade ricerca" sbloccata sarà esclusiva: in altre parole, scegliendo un particolare miglioramento si esclude per sempre la sua alternativa.

*La cantina: luogo di ritrovo e di assunzione per i potenti mercenari.*

## DUE CHIACCHIERE CON DUSTIN BROWDER

*I gentilissimi ragazzi di Blizzard, vista l'impossibilità di raggiungere Irvine a causa del vulcano, hanno organizzato una chiacchierata informale tra il Nikazzi e Dustin Browder, Lead Designer di StarCraft 2. Visto le parole già spese proprio con Dustin negli anni passati, la conversazione si è spostata su argomenti meno legati alle caratteristiche di SC2 e più sul futuro della serie e sulle aspettative di Blizzard al riguardo. Sentite qua...*

***TGM: Abbiamo visto l'editor di gioco e le sue incredibili potenzialità. Eravate consapevoli di avere tra le mani un tool così rivoluzionario per i designer amatoriali?***
***Dustin Browder:*** *Sapevamo che l'editor era potente, al punto che quando si è sparsa la voce che in Battle.net sarebbero state messe in vendita a pagamento alcune produzioni amatoriali, ci siamo dovuti subito sbrigare a spiegare che, visto l'editor che mettevamo a disposizione, si sarebbe trattato di produzioni colossali, non certo di una singola mappa, per quanto ben fatta. Sappiamo che, con quanto messo a disposizione della community, è possibile creare intere campagne, sviluppare nuovi elementi di gameplay e introdurre complessi passaggi di scripting. Insomma, sì, sapevamo quanto fosse "cool" l'editor di StarCraft 2.*

***TGM: Sappiamo che StarCraft 2 in realtà è StarCraft 2: Wings of Liberty, dedicato ai Terran, e sappiamo già che nel futuro prossimo usciranno Heart of the Swarm e Legacy of the Void, dedicate a Protoss e Zerg. Vista la natura della campagna di questo primo episodio, ci puoi rivelare se la stessa verrà mantenuta anche nei prossimi capitoli?***
***DB:*** *Diciamo che l'impianto generale è comune ai tre titoli, ma le differenze saranno molte. Non posso rivelare niente della trama, ovviamente, ma posso dirti che la storia connetterà tutti e tre i capitoli della saga e che sarà come giocare tre titoli diversi, visto il numero di situazioni e personaggi inediti introdotto.*

**STARCRAFT 2 OFFRIRÀ UNA CAMPAGNA MOLTO ARTICOLATA, FATTA DI MISSIONI NON NECESSARIAMENTE SEQUENZIALI E RICERCHE, BONUS E UPGRADE IN GRADO DI DARE VITA A UN ESERCITO PLASMATO SULLE ESIGENZE DEL GIOCATORE**

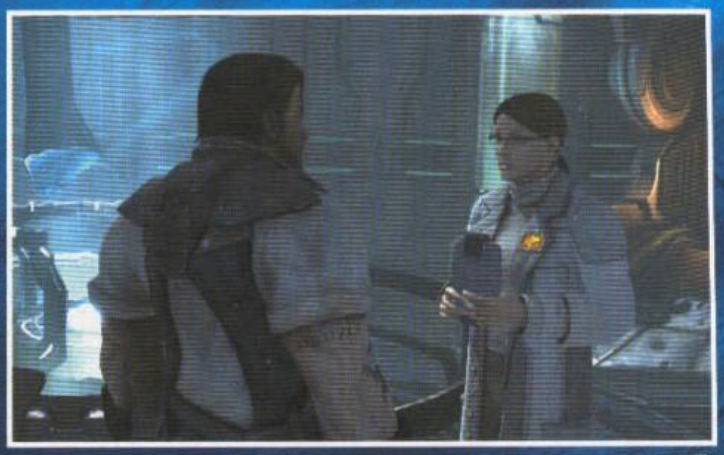
### PROVA SUL CAMPO

Come avrete facilmente intuito, StarCraft II offrirà una campagna molto articolata, fatta di missioni non necessariamente sequenziali e ricerche, bonus e upgrade in grado di dare vita a un esercito plasmato sulle esigenze del giocatore. Il tutto tenuto insieme dalla solita qualità narrativa dei prodotti Blizzard, che già di suo è una garanzia piuttosto importante. Ma questo non è ancora tutto. A rendere ancora più interessante StarCraft II, in particolare la campagna in solitario che abbiamo potuto testare di persona, ci penserà il motore grafico. Nonostante questo sia, a tutti gli effetti, un'evoluzione del vetusto engine di WarCraft 3, le novità implementate sono tante e tali da rendere il prodotto, a una prima occhiata, decisamente appagante. Certo, per mantenersi fedeli allo standard introdotto con il primo capitolo (non dimentichiamoci di quanto e quali gi-

*Lo schema di ricerca Zerg e Protoss: ogni coppia di potenziamenti è esclusiva.*

*Molte delle unità presenti, comprese quelle delle due razze non giocabili nella campagna, possiedono caratteristiche inedite.*

**L'ENGINE NON PARE VOLERSI SPENDERE IN UNA DEFINIZIONE GRAFICA STRABILIANTE, ATTESTANDOSI, IN GENERALE, SU UN LIVELLO ESTETICO DEFINITO E PULITO, SENZA COLPI AL CUORE**



ro economico generi ancora oggi il multiplayer di Starcraft in Asia...) e per non snaturare la velocità di gioco e le caratteristiche proprie di un RTS, l'engine non pare volersi spendere in una definizione grafica strabiliante, attestandosi, in generale, su un livello estetico definito e pulito, senza colpi al cuore. Ciò nonostante, l'uso di effetti di luce, unito ai terreni scoscesi delle nuove mappe e all'uso contemporaneo di centinaia di unità, rendono l'esperienza strabiliante anche per gli occhi, almeno per quelli di un cultore del genere.

Entrando nel dettaglio abbiamo potuto provare alcune missioni nuove della campagna single player (oltre a quelle già viste circa un anno fa, rivedute e corrette ma fondamentalmente identiche nella sostanza).

Abbiamo quindi avuto modo di sperimentare qualche livello inedito, trovandolo molto ancorato alla tradizione: una missione di scorta, per esempio, si è trasformata dopo un breve intermezzo in una difesa all'ultimo uomo di un luogo, o ancora una sezione "esplorativa" è diventata un "difendi e controlla" cinque punti contemporaneamente. In entrambi i casi abbiamo potuto constatare un livello di difficoltà piuttosto bilanciato per il giocatore esperto, pur senza la sensazione che fosse un sintetico esercizio di velocità e di micro management, rischio sempre presente in un RTS così dinamico ed "essenziale". Sicuramente i livelli di difficoltà diversi bilanceranno l'esperienza per i palati più esigenti, ma l'impressione iniziale è che in StarCraft II ci sarà di che divertirsi a prescindere dalla propria bravura. Inoltre, per farsi le ossa in vista del "salto" multiplayer (che si preannuncia importante, con il lancio del nuovo Battle.net e la possibilità di condividere le mappe disegnate dai giocatori con l'editor di gioco), la versione presentataci proponeva alcune Challenge, missioni pensate come esercizio contro il computer basato sulle regole e i limiti imposti dalla versione multi.

Con poche settimane a dividerci dall'uscita, insomma, siamo sufficientemente convinti che StarCraft II sarà in tutto e per tutto il degno erede di un pezzo di storia videoludica. ■

*Una descrizione del Firebat presente nell'armeria: ogni unità, comprese quelle nemiche, è spiegata con dovizia di particolari.*

A CURA DI: Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

**SVILUPPATORE:** RADON LABS - **PUBLISHER:** FX Interactive
**DISTRIBUTORE:** FX Interactive - **USCITA:** 29 Giugno 2010 - **SITO:** www.drakensang.com

# DRAKENSANG 2

***A quanto pare i tedeschi non sanno solo produrre auto, lenti di precisione e dolci di ottima qualità. Il futuro degli RPG per PC è nelle loro mani?***

## Commento

**Se nel vostro passato di videogiocatori di ruolo Baldur's Gate e Planescape Torment sono stati sinonimo di grandi emozioni, allora non dovrebbe essere difficile trovare in Drakensang 2 ottimi spunti per cimentarsi nuovamente nella gestione di un party complesso. La vera domanda da porsi riguarda il confronto qualitativo con Dragon Age: Origins, ma a questo quesito daremo risposta più esauriente in sede di recensione finale. E la cosa vi fa già capire su che livelli si combatte questa battaglia.**

***Pro:*** Articolato e complesso
Piacevolmente rifinito
A questo prezzo...

***Contro:*** Reggerà il confronto con BioWare?

**Giudizio**

Sembrerebbe proprio di sì, visto che, per realizzare la preview di Drakensang 2, seguito dell'originale Dark Eye, ci siamo dovuti munire di tanta pazienza e un dizionario di tedesco e spagnolo (la versione distribuita in Italia, come da ottima politica di FX Interactive, sarà totalmente tradotta nella nostra lingua). Fare ritorno nel mondo di Aventuria è stata un'esperienza davvero piacevole: nonostante i citati problemi di lingua, il preview code era a un nonnulla dal potersi considerare una versione recensibile completa. Per chi fosse a digiuno dei retroscena di questo pregevole RPG realizzato dai tedeschi Radon Labs, è opportuno fare un piccolo salto all'indietro e illustrarvi le origini di un prodotto completamente derivato dalla fantasia di Ulrich Kiesow, padre di The Dark Eye, un gioco di ruolo carta e penna di cui Drakensang è la trasposizione videoludica. Alla fine degli anni ottanta

**CONTRARIAMENTE A QUANTO SI POSSA PENSARE, QUESTO SEGUITO È IN REALTÀ UN PREQUEL DI DRAKENSANG: THE DARK EYE**

(e per tutto il decennio successivo) la versione cartacea di TDE riuscì nell'impresa di oscurare il successo mondiale dell'arcinoto Dungeons & Dragons all'interno del mercato tedesco dei giochi di ruolo. Grazie a

*Guarda chi si rivede! Gli appassionati del primo Drakensang non faranno fatica a riconoscere qualcuno dei vecchi protagonisti.*

Le ambientazioni sono molto curate: da boschi innevati...

## Parole, parole, parole (tra noi)

I dialoghi paiono essere uno degli aspetti su cui Radon Labs ha lavorato con grande attenzione nello sviluppo di Drakensang 2: oltre a essere presente un'immane quantità di testo capace di tratteggiare molto bene il carattere dei vari personaggi, degno di nota è il sistema di dialoghi a scelta multipla. La trama del gioco è infatti condizionata non solo dalle nostre decisioni sul campo ma anche dalle risposte e dalle domande che faremo sfruttando le abilità di intimidazione e persuasione. Non paiono esserci stravolgimenti di sorta, almeno nelle fasi iniziali del gioco, che possano suggerire una trama caratterizzata da bivi radicali, ma su questo aspetto saremo molto più chiari in sede valutazione finale.

... a cittadine di stampo medievale. Drakensang 2 è davvero molto bello da vedere.

**LA VICENDA COMINCIA IN SEGUITO A UN INCONTRO CASUALE TRA IL NOSTRO PROTAGONISTA E TRE VECCHIE CONOSCENZE DI THE DARK EYE**

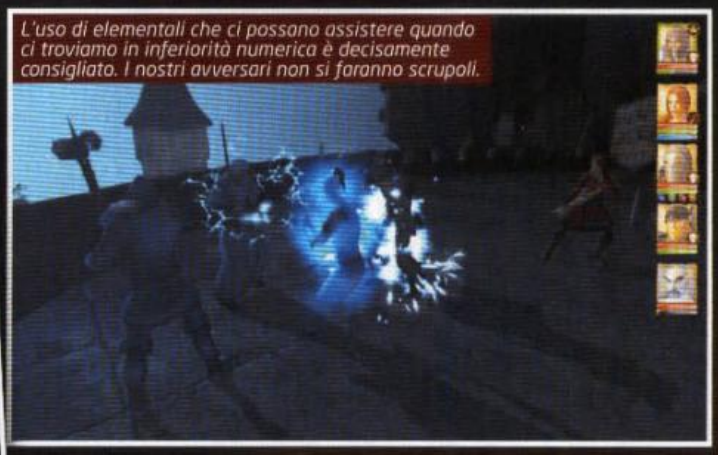
una concezione delle classi diversa dal solito e a un differente sistema di elaborazione del danno, uniti alla realizzazione di un universo di gioco eccezionalmente caratterizzato, Kiesow riuscì a creare un mondo parallelo che sul piano dell'ispirazione e del dettaglio aveva poco da invidiare al suo concorrente più blasonato. Il successo in terra tedesca fu tanto enorme quanto inaspettato e portò non solo alla realizzazione di svariate versioni del gioco base (cui si sono affiancati diversi libri) ma anche alla concezione di numerosi videogiochi. La trilogia Realms of Arkania, dei primi anni novanta, fu un'anticipazione di quello che gli appassionati hanno potuto giocare nel primo Drakensang: The Dark Eye e che potranno affrontare in questo secondo capitolo. Drakensang 2, in poche parole, può essere considerato un RPG molto distante dai cliché di maggiore successo odierni legati all'hack'n slash incondizionato e fa dell'approccio strategico al combattimento la sua carta vincente.

### CAMEO, MA MICA TANTO

Prima di addentrarci negli aspetti più interessanti della meccanica di gioco, è lecito soffermarsi sui collegamenti storici che uniscono Drakensang 2 a The Dark Eye. Contrariamente a quanto si sarebbe portati a pensare, questo seguito è in realtà un prequel del primo gioco, ambientato una ventina d'anni prima degli avvenimenti che sconvolsero la vita della città di Ferdok. Anche se del protagonista che interpreteremo non v'è traccia del prodotto originale, sono molti i personaggi presenti in Dark Eye che faranno ritorno in questa nuova incarnazione digitale: tutti decisamente più giovani, ma ugualmente ben caratterizzati nei loro tratti essenziali. Non si tratta solo di una serie di ca-

Un party ben assortito non basta a garantire la vittoria.

I mostri sono di vari tipi e tutti sempre molto rischiosi da affrontare.



L'uso di elementali che ci possano assistere quando ci troviamo in inferiorità numerica è decisamente consigliato. I nostri avversari non si faranno scrupoli.

I boss sono parecchio tosti e un approccio diretto è sconsigliabile. Qui abbiamo corso in tondo per dieci minuti buoni prima di stenderlo.

**IL RISULTATO DELL'AFFINAMENTO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI NOSTRI AVVERSARI SI VEDE IN OCCASIONE DI SCONTRI PARTICOLARMENTE AFFOLLATI**

mei preparata per dare un senso di continuità alla storia: ci si rende presto conto di come gli sviluppatori abbiano intrecciato sapientemente vicende, personaggi e luoghi di entrambi i titoli per dar vita a una trama decisamente interessante.
Sull'esito delle vicende di Drakensang 2, infatti, poggiano i presupposti alla base della serie di quest presenti in The Dark Eye. Non solo: già nelle prime fasi dell'avventura ci si rende subito conto di come sia possibile incontrare numerosi bivi nella narrazione, legati tanto alle nostre risposte durante i dialoghi quanto alle decisioni che prenderemo in occasione dei frequenti combattimenti, che metteranno alla prova la nostra capacità di coordinare un party ben assortito.
La vicenda prende il via da un incontro casuale tra il nostro protagonista e tre vecchie conoscenze di The Dark Eye sulla strada che porta al villaggio di Ferdok. Qui, a seconda della classe prescelta, il nostro alter ego dovrà portare a termine il suo percorso formativo mettendosi a disposizione delle autorità cittadine. Come sempre accade nella trama di questi RPG, l'imprevisto è dietro l'angolo: stavolta si tratta di una banda di pirati fluviali che assalta con regolarità le navi mercantili che collegano le maggiori città di Aventuria.

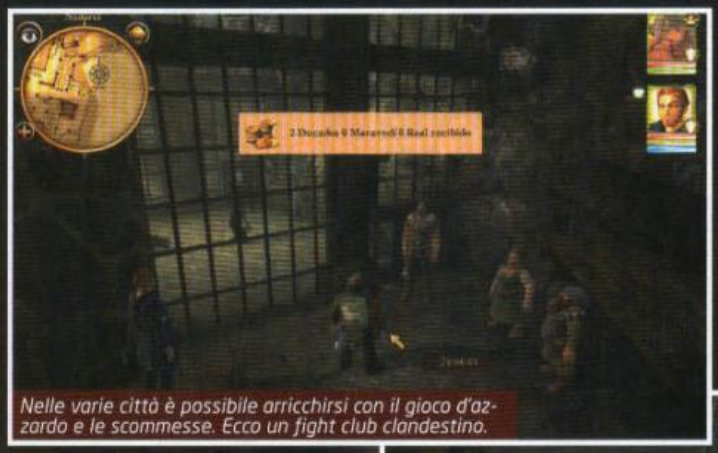
## CLASSI IBRIDE

La meccanica di gioco di Drakensang 2 deriva chiaramente da quella di The Dark Eye: la schermata di gestione del personaggio, sul fronte di abilità e inventario, farà immediatamente sentire a casa i fan della serie. Tuttavia, Drakensang non si lascia prendere in mano molto velocemente e questo è evidente già in fase di creazione del proprio alter ego. Le oltre venti classi a disposizione, per quanto basate sugli archetipi tipici degli RPG moderni, mettono di fronte a una vasta scelta di eroi in grado di combattere da vicino, da lontano con armi convenzionali o sfruttando la magia, offensiva e difensiva.
Drakensang 2 propone un consistente numero di personaggi ibridi non solo in relazione alla razza che si vuole usare come base per la classe prescelta (cambiano gli attributi fisici), ma anche per le abilità con cui è possibile personalizzare il proprio stile di gioco in base alla progressione dell'esperienza.
In questo caso è possibile scegliere tra numerosi attacchi da vicino o da lontano ma anche magie e cure che andranno ad arricchire la nostra barra di abilità.
A una struttura di base consolidata si aggiungono numerose novità rispetto al passato: una delle più evidenti riguarda l'introduzione di due nuove classi. Il Barbaro è un combattente nato, mentre il Geode è un fantastico alchimista dedito alla creazione di leghe speciali. La razza degli elfi, infine, è stata oggetto di un accurato redesign che ne ha modificato le caratteristiche essenziali. E proprio dagli elfi, in un'apposita area della mappa, si svolgerà buona parte dell'avventura.

L'economia di Drakensang riflette i meccanismi degli RPG più classici: presso i vendor è bene comprare solo i beni di assoluta necessità. Per il resto, ci sono i cadaveri nemici.

## IMMOBILISMO TATTICO

È nella dinamica dei combattimenti che i miglioramenti più consistenti sembrano portare la qualità di questo Drakensang a un livello più elevato rispetto al predecessore.
Dopo un paio d'ore di gioco ci ha colpito il rinnovamento dell'intelligenza artificiale dei nostri nemici nel momento in cui iniziavano i combattimenti: in precedenza, l'impressione diffusa era che i party avversari si comportassero sempre allo stesso modo


Nelle varie città è possibile arricchirsi con il gioco d'azzardo e le scommesse. Ecco un fight club clandestino.

## Io crafto, tu crafti

Anche il crafting ha subito un notevole miglioramento rispetto a quello visto all'opera in The Dark Eye. Armi, armature, pozioni e altri beni di consumo più o meno comuni possono essere prodotti dopo aver raccolto i componenti necessari, da assemblare nell'apposito laboratorio. Già fin dalle prime battute è stato possibile accorgersi di come numerosi oggetti possano essere liberamente raccolti nel mondo di gioco o perquisendo i cadaveri dei nemici abbattuti. Per realizzare "item" complessi è necessario tuttavia possedere le giuste conoscenze: i vendor sparsi per l'area di gioco mettono quasi sempre a disposizione (a caro prezzo) la manualistica indispensabile per chi apprezza il fai da te. L'economia invece non sembra cambiata rispetto al passato: i prezzi da ladrocinio dei venditori consigliano di limitare gli acquisti all'essenziale e imparare a selezionare con attenzione tutto quello che serve nell'immediato, mettendo da parte il resto per il crafting una volta che le nostre conoscenze ce lo permetteranno.

Anche se il motore grafico sfrutta solo le DirectX 9, mette in mostra effetti di luce assolutamente pregevoli.

**PER FAR GIRARE DRAKENSANG 2 NON SERVIRÀ UN SUPER PC**

nell'attaccarci, a prescindere dalle caratteristiche e dalle abilità della nostra razza/classe. Sono bastate una manciata di risse con un paio di personaggi diversi per accorgersi di come ora, a seconda della nostra specializzazione, gli avversari adottino tattiche e abilità differenti, in particolare quando si è in compagnia di un party di buona qualità.
Proprio la gestione dei membri del party che ci accompagnano nell'avventura è l'aspetto che caratterizza in modo splendido Drakensang 2 rispetto alla pletora di RPG tridimensionali (quasi) tutti uguali. Come accaduto in passato per la serie Baldur's Gate e Planescape Torment, i membri del gruppo che incontreremo lungo la strada saranno controllabili in ogni momento allo stesso modo del protagonista, dandoci modo di sfruttarne abilità speciali e relativo inventario. Un pregio che pone Drakensang 2 sullo stesso piano di Dragon Age: Origins e lo rende già in partenza un prodotto più profondo di qualsiasi altro RPG odierno in cui l'accento è posto sul controllo di un singolo giocatore (Divinity, Gothic e Risen, giusto per fare un paio di nomi).

Il risultato dell'affinamento dell'intelligenza artificiale dei nostri avversari si è visto proprio in occasione di scontri particolarmente affollati: man mano che passavamo in rassegna i vari personaggi per far evolvere la battaglia in una direzione o in un'altra, curando, evocando elementali o semplicemente colpendo da vicino o da lontano, picchiatori, "healer" e classi ibride avversarie cambiavano dinamicamente bersaglio per renderci la vita più difficile.
Una bella novità, se pensiamo al relativo immobilismo tattico dei nemici visti nella prima versione del gioco.

### TUTTI AMICI

Oltre a queste e alle novità sul crafting cui abbiamo accennato nel box che trovate qui intorno, altri aspetti di Drakensang 2 meritano di essere presi in considerazione, in particolare per ciò che concerne la parte tecnica. Nessuna sorpresa nel dire che il motore grafico che muove il tutto è il Nebula Device visto in azione nel gioco originale: leggero e performante, mette in mostra pulizia e definizione dell'immagine nel ritrarre paesaggi assolutamente di prim'ordine, ed è impreziosito anche da effetti di luce e pulviscolo assolutamente gradevoli. Anche i modelli dei personaggi sono di buona fattura e mantengono su un buon livello qualitativo l'appeal generale del gioco anche in occasione di qualche animazione un po' legnosa. Per far girare Drakensang 2 non servirà quindi un super PC: un processore Single Core di fascia alta (3 GHz) con un paio di GB di RAM e una scheda video decente dotata di almeno 512 MB di RAM (ma anche 256...) dovrebbero bastare a spingere il tutto al massimo senza patemi di sorta.
E le richieste hardware non saranno le sole a essere accessibili: Drakensang 2, infatti, verrà distribuito a 19.90 euro.

I dialoghi sono ben concepiti, compresa la recitazione dei nostri interlocutori.

Il dettaglio dei volti è di ottimo livello. Gli artisti di Radon Labs sanno decisamente il fatto loro.

Pagina mancante

Pagina mancante

■ CPU: Single Core 3 GHz (Core 2 Duo 3 GHz) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7600/ATi Radeon X1600 (nVidia GeForce 8800GT/ATi Radeon HD 3870)
■ SPAZIO SU HD: 6,5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Black Rock ■ PUBLISHER: Disney Interactive
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: LAN, Split Screen, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 39.90

disney.it/split-second-velocity/

# Split/Second: Velocity

**Bizzare Creations e Criterion tremate, Black Rock è tornata!**

## VISIVAMENTE SPLIT/SECOND: VELOCITY È DAVVERO IMPRESSIONANTE

Dai siamo onesti, i reality ci hanno rotto le scatole... sempre le solite litigate, l'ignoranza ostentata, qualche chiappa al vento ma nemmeno tanto. Insomma, era ora che qualcuno proponesse qualcosa di nuovo, e ci ha pensato il publisher inglese Black Rock (lo stesso dell'ottimo PURE), immaginando uno show basato sulle corse automobilistiche ma con esplosioni e adrenalina in pieno stile hollywoodiano. In Split/Second: Velocity vestirete i panni di un concorrente di questa innovativa trasmissione, che per non venire "eliminato" dovrà cavarsela alla guida e anche coi detonatori; sì, coi detonatori, perché gli elementi che circondano e in alcuni casi costituiscono i circuiti, ad ambientazione cittadina, saranno pronti a esplodere a comando, creando sconquassamenti e crolli capaci di spazzare via ogni malcapitato che abbia la sfortuna di viaggiare da quelle parti.
Ovviamente tutti i concorrenti avranno la possibilità di fare a pezzi un

Qualcuno ha chiesto al gentile elicottero di sganciare qualche tonnellata di esplosivo. Attenzione: anche se non colpiti direttamente, potreste subire gli effetti dell'onda d'urto.

Ecco l'inizio della settima giornata di gare: le ultime due competizioni vanno sbloccate facendo schiantare gli avversari e con i punti ottenuti nei piazzamenti.

La Hanzo Bayonet R è davvero bellissima.

po' di scenario, quindi aspettatevi di trovarvi in mezzo a esplosioni e cadute di palazzi. La faccenda del reality è logicamente solo un modo come un altro per giustificare l'abbattimento di intere porzioni di città: nella sostanza, a parte un approccio marcatamente spettacolarizzato, si tratta "solo" di un gioco di corse particolarmente sborone.

## UN'IDEA INTELLIGENTE

L'idea alla base di Split/Second: Velocity è molto intelligente: fornire delle "armi" ai giocatori, facendo in modo che il loro utilizzo richieda strategia e conoscenza del tracciato, specie per evitare che le detonazioni si ritorcano contro chi le ha causate. Eh sì, perché non solo dovrete far esplodere "cose" al momento giusto, cioè in prossimità del passaggio di uno o più avversari, ma dovrete avere anche una perfetta conoscenza delle dinamiche relative ai crolli delle infrastrutture e alle esplosioni. Split/Second fa di tutto per mantenere sempre viva l'azione e la competizione. Il sistema scelto, però, non mi pare dei migliori, perché è stato deciso di esasperare il famigerato "effetto elastico"; a prescindere da quanto veloce e pulita possa essere la vostra guida e da quante siano le devastazioni scampate, vi troverete sempre gente alle costole, pronta a farvi esplodere il muso della macchina.

Se da un lato questa scelta mantiene effettivamente sempre alta la tensione, da un altro è molto fastidiosa la consapevolezza che la propria bravura al volante sia quasi del tutto ininfluente. Sia nel bene sia nel male, ovviamente: questo significa che potrete tranquillamente arrivare primi anche se qualche disgrazia vi avrà fato finire in ultima posizione a un solo giro dalla bandiera a scacchi. Avrei infine preferito che i concorrenti fossero eliminati per davvero, almeno in seguito a un grave incidente come un palazzo in fiamme cascato addosso alla vettura.

Per quanto drammatica possa essere la disgrazia, invece, dopo mezzo giro potreste ritrovarvi il malcapitato lì, bello pimpante a tirarvi dietro mezzo stage.

A conti fatti, insomma, è un po' avvilente farsi tanti sbattimenti per cercare di trovare il tempismo perfetto per togliere di mezzo un avversario sapendo che, nella migliore delle ipotesi, potremo solo rallentarlo un pochino.

**LE DIFFERENZE TRA LE VARIE VETTURE CI SONO MA NON È NECESSARIAMENTE DETTO CHE VI TROVERETE MEGLIO CON L'ULTIMO VEICOLO SBLOCCATO**

## THE POWER OF PLAY

Fino a ora abbiamo parlato di sconquassamenti, esplosioni e devastazioni. Ok, è tutto vero ma... come si attiva tutta questa rabbia repressa? È presto detto: grazie alla vostra guida un po' allegrotta, fatta di derapate, schivate e cose del genere, accumulerete delle tacche all'interno di una barra chiamata Power Play e divisa in tre blocchi. Non vi ci vorrà molto per riempire il primo blocco, che dà immediatamente accesso a una discreta potenza distruttiva. In prossimità di un punto sensibile del circuito, sul crapino degli avversari comparirà un'icona: questo vuol dire che il vostro amichetto si trova in una zona in cui può – cavoli, che sfortuna – capitare qualche tipo di esplosione o, più in generale, qualche evento che in grado di spazzarlo via. Conosce il tracciato, insomma, vi darà modo di decidere coscientemente quando usare il Power Play e innescare il disastro: premere con troppo anticipo non porterà al risulta-

Utilizzando una tacca del Power Play potrete attivare utilissime scorciatoie.

## OLTRE ALLA GARA CLASSICA CHE C'È?

Ci sono cinque differenti modalità di gioco oltre alla gara classica. Vediamole insieme!

**DETONATORE**
Nel corso di un giro vengono innescate tutte le esplosioni, mentre correrete da soli contro il tracciato. Dovrete arrivare al traguardo nel minor tempo possibile, facendo attenzione a tutto quello che vi crollerà addosso.

**ELIMINAZIONE**
Una delle modalità più inflazionate: ogni tot secondi l'ultima vettura viene eliminata. Vince chi si trova in prima posizione quando scade il tempo.

**SOPRAVVIVENZA**
Dei camion, da superare per accumulare punti, sganciano dei bidoni esplosivi che vanno evitati. Più camion si riescono a superare e più combo point si ottengono.

**ASSALTO AEREO**
Un elicottero piazza delle mine e le fa esplodere con dei missili. Evitate le mine e incrociate le dita.

**VENDETTA AEREA**
Lo stesso elicottero di prima (o un parente stretto, chi lo sa?) va abbattuto con i medesimi missili che vi tira contro. Premendo al momento giusto il Power Play, i proiettili cambieranno traiettoria e gli finiranno addosso. Per sperare di vincere l'evento è necessario usare tutti e tre i Power Play assieme.

L'elicottero sullo sfondo sta portando a spasso un enorme camion. Probabilmente lo perderà per strada...

Quando serve un bel cartello "Pericolo frane" non si trova mai.

to sperato, farlo in ritardo potrebbe ritorcervisi (bella sta parola, oh!) contro, perché tutto accadrà al vostro passaggio. Ci sono poi situazioni in cui si può valutare che sia il caso di correre il rischio di venire coinvolti, cioè quando siete a breve distanza dal vostro avversario e quindi è probabile che un'esplosione faccia rallentare entrambi.
Lo stesso discorso appena fatto vale anche per il secondo Power Play, mentre tutto cambia con il terzo. Quando la barra è piena, infatti, potrete dare vita a un Big Event, un qualcosa che cambia radicalmente la conformazione del tracciato per tutto il corso della gara. Lo sconquassamento che genera un Big Event dà quindi vita a un qualcosa di totalmente nuovo, che però è assimilabile a una semplice operazione cosmetica: tre "pezzi" di Power Play per spostare una strada, senza causare più danni di una normale esplosione, non vanno sprecati così.

**L'IDEA ALLA BASE DI SPLIT/SECOND: VELOCITY È MOLTO SFIZIOSA**

## MODI E MODE

Velocity dà l'opportunità di giocare in single player in una classica modalità Carriera o gara singola, mentre in multiplayer potrete affrontare gentaglia in LAN, in split screen oppure online. Nella modalità Carriera avrete il compito di scalare le varie puntate del reality, divise in 11 giornate a loro volta "spezzettate" in sei competizioni, per un totale di sessantasei gare. Il sistema di avanzamento è a punti, con un maxi evento finale. In pratica, nelle prove "normali" dovrete piazzarvi decentemente per racimolate punti che danno accesso a una gara speciale, chiamata Elite, in cui si scontrano sette concorrenti. Avanzare nella Carriera dà anche modo di sbloccare vetture, tracciati e altre modalità che si renderanno disponibili nella "gara veloce".

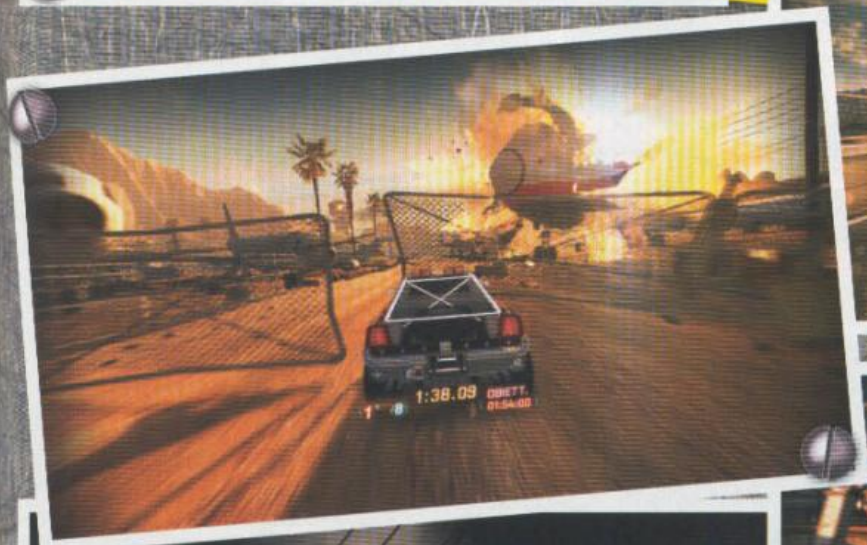
## LE CORSE DEI MATTI

Le ventisette macchine con cui potrete correre, inventate di sana pianta (anche se in qualche caso somigliano parecchio ad auto realmente esistenti), si dividono in tre categorie: supercar, muscle car e pick-up. Ognuna di esse ha pregi e difetti unici, e nessuna è aprioristicamente migliore di un'altra. Ci sono quelle più manovrabili, quelle più veloci, quelle più resistenti all'onda d'urto delle esplosioni... insomma, la scelta del mezzo è parte della strategia di gioco.
Passando oltre, posso dire che il modello di guida mi è davvero piaciuto. Le somiglianze con Burnout Paradise sono piuttosto evidenti, ma Split/Second: Velocity riesce, se riuscite a immaginare una cosa del genere, a essere ancora più ar-

La barra del Power Play è al massimo. I due avversari davanti a noi faranno una brutta fine.

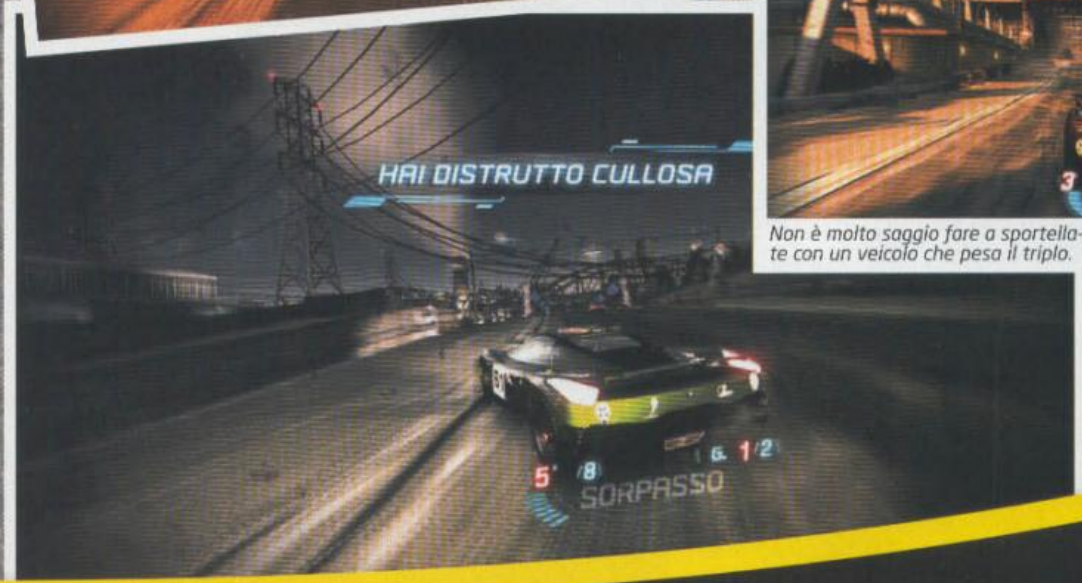
## EVVIVA IL MULTIPLAYER

**Come detto nel corpo della recensione, è nel multiplayer che Split/Second: Velocity dà il meglio di sé. Prima di tutto perché il fastidioso effetto elastico è decisamente meno marcato e poi perché, grazie alle numerose modalità di gioco presenti, la voglia di gareggiare dovrebbe rimanere alta per parecchio tempo.**
**Una buona idea per incutere timore agli avversari è quella di agghindare la macchina con tanti piccoli adesivi che testimoniano le prodezze compiute.**
**Ogni qual volta porterete un'azione rilevante (terminare una gara facendo saltare tot macchine, attivare due Big Event nella stessa competizione, e cose sui generis) verrà applicato sulla vettura l'adesivo corrispondente, in modo che tutti possano capire subito se è il caso di farvi arrabbiare o meno.**



Davanti a noi delle mine pronte a esplodere... la modalità Vendetta Aerea è piuttosto divertente.

Non è molto saggio fare a sportellate con un veicolo che pesa il triplo.




cade del titolo di EA.
Sotto il punto di vista grafico, il lavoro svolto da Black Rock è incredibile: l'uso dei colori, il dettaglio, la scelta dello stile... tutto è convincente e ben realizzato, senza tra l'altro che si verifichino cali nel frame rate (fisso però a 30 fps) se non in momenti assai rari.
Il motore che gestisce la fisica è l'arcinoto Havok, mentre per tutto il resto Black Rock si è affidata a un engine proprietario, evoluzione di quello utilizzato per PURE. I livelli sono piuttosto vasti e ricchissimi di elementi, anche se non c'è molto tempo per distrarsi, perché tutto rischia di saltare in aria nel giro di un paio di secondi.
Sullo schermo, inoltre, finiranno di volta in volta schizzi d'acqua, polvere, sassolini e in genere tutto quello che investirete col vostro bolide, il che non farà che aumentare la sensazione di "esserci". Non mi è dispiaciuto anche il cambio di colori in seguito a incidenti particolari o accadimenti tanto spettacolari da richiedere un replay (simile, anche se meno accentuato, a quanto visto in Burnout Paradise). Tanto per continuare a parlare di cose che mi sono piaciute, ho trovato buona l'idea di posizionare l'interfaccia subito sotto la vettura. Le informazioni fornite sono ridotte all'osso (posizione attuale, numero di giri e la barra del Power Play), ma saltano immediatamente all'occhio, e questa è cosa buona e giusta.

### SPLIT/SECOND FA DI TUTTO PER MANTENERE SEMPRE VIVA L'AZIONE

Chiudiamo con gli effetti audio e la colonna sonora: in entrambi i casi la valutazione è pienamente positiva, grazie a esplosioni e rombo dei motori molto ben riprodotti e a musiche che richiamano in maniera evidente le soundtrack dei film d'azione più tamarri.

**Raffaele Sogni**
**raffo@sprea.it**

## Commento

**Split/Second: Velocity mi è piaciuto: è un gioco frenetico, divertente, e anche nella modalità single player riesce a coinvolgere quanto basta per non rimpiangere i soldi spesi. È comunque nel multiplayer che trova la propria ragion d'essere, grazie a modalità intriganti e ben studiate. Del resto, un effetto elastico eccessivamente marcato fa sì che ci si senta poco incentivati a migliorarsi nella guida, tanto è possibile recuperare e/o perdere tutte le posizioni nell'arco di tre quarti di giro. Graficamente valido e dotato di musiche molto evocative, Split/Second va preso per quello che è: un gioco di corse caciarone e dannatamente divertente in multiplayer.**

***Pro:*** Graficamente eccellente
Colonna sonora evocativa

***Contro:*** Effetto elastico troppo marcato
Single player alla lunga un po' ripetitivo

**VOTO 84**

■ CPU: Single Core 2,4 GHz (Dual Core 2,2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 256 MB (Una qualsiasi con 512 MB)
■ SPAZIO SU HD: 3 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Milestone ■ PUBLISHER: Black Bean
■ DISTRIBUTORE: Leader ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 29,90

www.sbkthegame.com

# SBK X

SILVER AWARD Games machine

***Altra edizione di SBK e altro miglioramento. Di questo passo arriveremo al gioco di corsa definitivo.***

*Di ogni circuito vengono fornite un po' di curiosità.*

La moto è uno dei mezzi di trasporto più intrippanti che esistono. La sensazione che il manubrio sia il prolungamento dei nostri arti, la ruota anteriore che si alza leggermente in accelerazione quando si apre al massimo, o partire al semaforo nemmeno tanto forte e, guardando negli specchietti, sorridere nel constatare che le auto sono ormai solo dei puntini. La moto è una droga, una dispensa di adrenalina sempre colma, un essere che quando lo conosci diventa parte di te, un'estensione meccanica del tuo corpo. Si può trasporre tutto questo in un videogioco? Forse in un futuro lontano, ma non oggi. Quello che una simulazione attualmente può ambire a trasmettere è la sensazione di velocità e la difficoltà nel domare il veicolo, ma non quello che rappresenta la moto né le sensazioni che si provano in sella.
Ci dobbiamo dunque accontentare, dobbiamo valutare ciò che oggi è in grado di offrirci la tecnologia e stabilire se si è fatto il massimo o meno. Con un pad, una moto si governa come una macchina: si sterza e, senza dover muovere un muscolo, il veicolo si immette in curva. Non c'è alcuno sforzo fisico nel compiere il gesto: manca la necessità di sentirsi una cosa sola col ciclomotore per governarlo. Non esiste, dunque, una simulazione motociclistica, ma solo giochi che, in modo più o meno convincente, riescono a riprodurne la parte superificiale.
Fatta questa doverosa premessa, dedichiamoci a quello che ha da offrirci l'ultima fatica targata Milestone.
Prima di tutto chiariamo che rispetto a SBK 09 sono stati fatti notevoli passi avanti: è piuttosto evidente l'intento del team italico di offrire agli utenti un degno successore del tanto acclamato SBK 2001, e grazie a "X" direi che ci si è andati parecchio vicino.
Comunque, senza scomodare quello che viene (a ragione) considerato il miglior gioco di motorette mai realizzato, è indubbio che il lavoro svolto su SBK X sia molto approfondito e fatto con criterio.
La prima schermata che incontreremo ci offrirà di entrare nel mirabolante mondo dell'Arcade, nell'appagante universo della Simulazione, o nell'ostile galassia del Multiplayer. Mi sembra giusto dirvi subito che non mi è stato possibile provare il multiplayer, non perché non funzionante, ma perché il gioco al momento della recensione non era ancora in commercio e quindi i server risultavano deserti. A ogni modo vi interesserà sapere che potrete disputare gare con ben 16 giocatori,

*Come in SBK09, Milestone ha cercato di immergere il giocatore nelle atmosfere della SBK.*

## I FIGLI DELLA SCHIFOSA

**Forse non è la prima volta che do un titolo del genere a un box, ma fa lo stesso, il succo del discorso è che l'annunciata versione speciale, che include tra i piloti selezionabili ben 17 leggende che hanno reso celebre questo sport, sarà disponibile solo per console. Cosa abbiamo fatto di male noi pcisti per meritarci tale trattamento? Mistero.**

**A OMBREGGIARE LA VERA PISTA DI MONZA CI SONO ALBERI SECOLARI, QUI SOLO LA MESTIZIA.**

Le sportellate (senza portiere) non sono rare quando c'è da guadagnare posizione.

## EVOLVING TRACK

Di questo Evolving Track se ne parla da quando è stato annunciato il nuovo Superstars V8. In buona sostanza si tratta di un sistema fa sì che la pista subisca gli effetti del passaggio dei veicoli. Inizialmente il manto stradale sarà del tutto uniforme: col passaggio delle moto, però, le ruote "gommeranno" la traiettoria ideale, facendo sì che sia più facile capire quando staccare e restituendo anche un grip maggiore. Altra situazione interessante si verifica quando piove, o meglio, subito dopo: sempre nella scia ideale, la pista tenderà gradualmente ad asciugarsi fornendo quindi maggiore aderenza rispetto alla parte ancora umida. D'altro canto, fare qualche tratto sul bagnato aumenterà la durata delle gomme; va detto comunque che solo nella modalità simulazione potremo assistere a dei reali cambiamenti, specialmente quando il manto stradale è bagnato o si sta asciugando.

Tra le tante cose da sbloccare ci sono le "ombrellaie"... già questo basta per invogliare a finire il gioco.

**IN SBK X, GRAZIE ALLA LEVETTA DESTRA DEL JOYPAD, È POSSIBILE USARE IL CORPO PER MIGLIORARE LA STABILITÀ DELLA MOTO**

partecipare a una gara veloce, Time Attack e a un campionato, compresa una variante a squadre. È un peccato invece che non sia stata implementata una qualche possibilità di sfidare i possessori del gioco per console: chissà se arriveremo mai a una vera convergenza.

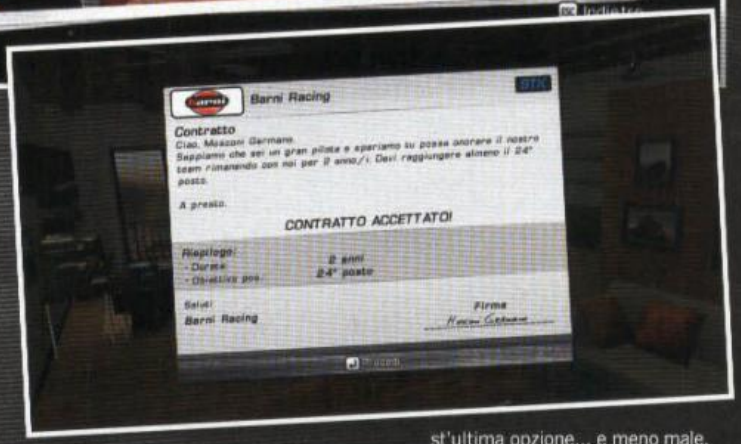
Veniamo dunque alla voce Arcade: qui, oltre alle varie Gara Singola e Sfida a Tempo, troverete anche una modalità chiamata Storia. Nella Storia dovrete sostanzialmente vestire i panni di un pilota (non sempre lo stesso) che si trova con la moto scassata e deve entrare nei primi tre posti, oppure partire dalla milionesima posizione e superare tutti sotto l'uragano, oppure ancora superare e possibilmente distanziare un determinato avversario. A tal proposito sarebbe stato carino se alcune missioni fossero state prese da accadimenti reali, ma così non è. Meglio vi comporterete e più punti otterrete, e se sarete bravi come dei bambini obbedienti, potrete accedere alle missioni successive e passare di categoria. Questa modalità non è certo nuova: sia Milestone che molti altri ne fanno uso da anni, ma rimane un modo carino per fornire un po' di varietà alle classiche gare; mi dispiace solo che non sia possibile giocarci in modalità Simulazione. Come spiegherò più avanti, infatti, lo stile di guida arcade non è granché.

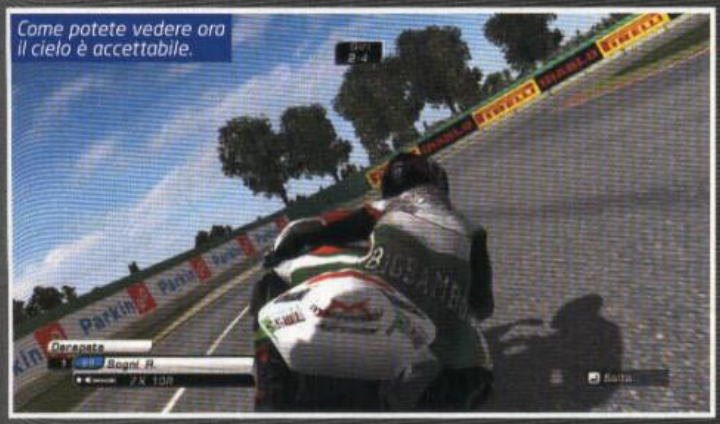
### FATEMI PASSÀ

Vi ho poc'anzi anticipato che il modello di guida Arcade non è il massimo della vita. Beh, per carità, ci sarà sicuramente qualcuno che lo troverà divertente e stimolante, ma probabilmente ha cinque anni e usa il pad come un tamburello. Tutto è davvero troppo semplice: la moto frena in 10 metri, non si scompone mai, non cade in nessun caso e le curve le fa come in Tron... c'è pure il turbo (che se non altro in curva fa perdere un po' di maneggevolezza). Tante agevolazioni hanno fatto sì che non ci sia modo di migliorarsi: già dopo due giri si è perfettamente padroni del mezzo, col risultato che manca lo stimolo a fare meglio e proseguire. Insomma, va bene giusto per le femmine e i bambini impediti (perché ci sono anche quelli bravini coi videogiochi).

Il discorso cambia radicalmente entrando nel gioco vero e proprio: anche se la conformazione del menu dà la stessa importanza ad Arcade e Simulazione, è indubbio che gli sforzi maggiori siano stati concentrati nell'ottimizzare quest'ultima opzione... e meno male, aggiungo.

Nella Simulazione potrete scegliere se disputare una gara singola, un campionato, il Time Attack o la Carriera. Per motivi di spazio e dando per scontato che chiunque sappia cosa succede in un campionato e in un Time Attack, direi che possiamo direttamente passare alla Carriera.





Come potete vedere ora il cielo è accettabile.

Alle alte velocità viene fornito un convincente effetto che enfatizza il movimento, purtroppo l'orribile texture verdastra sulla destra non viene nascosta del tutto.

## SUL BAGNATO È MEGLIO SBK09

**Questioni di gusti ovviamente, ma il bell'acquazzone e i riflessi della pista presenti in SBK09 mi davano una maggiore sensazione di "stare sulla pista". In SBK X invece la tempesta è stata sostituita da qualche gocciolina che si infrange sullo schermo/visiera, mentre i riflessi (forse poco realistici) sono stati quasi del tutto eliminati.**

*La riga verde che indica la velocità da tenere è quasi superflua, tanto andare fuori pista è quasi impossibile (siamo in modalità arcade).*

## È INDUBBIO CHE GLI SFORZI MAGGIORI SIANO STATI FATTI PER OTTIMIZZARE LA MODALITÀ SIMULAZIONE, E MENO MALE

Si parte dalla classe Superstock, poi si passa alla Supersport e infine alla SBK. In totale si fanno come minimo tre campionati (dico "come minimo" perché sarete liberi di restare nella classe che vi pare), al termine dei quali si viene eletti "sindaci di SBK". Prima di iniziare a gareggiare sarete chiamati alla creazione del vostro alter ego: potrete decidere l'aspetto, la nazionalità e addirittura il nome che comparirà sul fondoschiena. Durante il campionato vi verrà frequentemente proposto di testare un componente sperimentale delle moto, cosa che sortisce il duplice effetto di invogliare a correre durante le prove libere (dove si testa appunto l'affare) e di migliorare le prestazioni del veicolo. Insomma, un'ottima idea. Oltre a questo, potrete chiedere consigli all'ingegnere della scuderia per meglio adattare la moto al vostro stile di guida e, ovviamente, intervenire su una miriade di settaggi. Va precisato comunque che sarà necessario pasticciare con le impostazioni solo nella modalità ultra simulativa o con un alto livello di difficoltà. Potrete infine entrare nel mirabolante mondo della telemetria, fatto di studi approfonditi sulle vostre performance... roba per chi è davvero maniaco dei dettagli.
In SBK X, grazie alla levetta destra del joypad, è possibile usare il corpo per migliorare la stabilità della moto o per fare tamarrate assortite (vedi impennate o stoppie). Francamente ho trovato piuttosto macchinoso e complicato controllare anche questa variabile, soprattutto perché, alla fine, apporta ben pochi benefici.
Sono soddisfatto di come sia stata implementata la frenata: certo, frenare con l'anteriore in curva è ancora possibile senza che la moto si raddrizzi, ma il modello di guida incentiva a usare il posteriore quando si è in piega, cosa piuttosto importante per un gioco che vuole esserre una simulazione.
Buona l'intelligenza artificiale degli avversari comandati dal computer, a prescindere dal livello di difficoltà (vi sconsiglio quello chiamato "principiante", perché sono talmente scarsi da non costituire fonte di soddisfazione): non si superano, si speronano, cadono e non seguono tutti la stessa traiettoria. Direi che ci siamo, insomma.

### SI POTEVA FARE DI MEGLIO

Parliamo un po' della grafica. Nonostante in questo nuovo episodio il cielo sia finalmente decoroso, nonostante il pubblico sia più carino a vedersi (anche se quando piove resta imperterrito a prendersela tutta senza pensare di usare un ombrello), nonostante le moto godano di un dettaglio eccellente e lungo i tracciati siano stati introdotti più elementi animati (sempre rispetto a SBK09), l'impatto generale risulta piuttosto spoglio e antiquato. Quando poi si arriva a Monza, cascano le braccia: la vegetazione continua a essere orrenda, a bordo pista sono stati piazzati quattro alberi in croce, e oltre le prime due file c'è un piattissimo muro verdastro. A ombreggiare la vera pista di Monza ci sono alberi secolari, qui solo la mestizia. Davvero, non ci siamo.
Non proprio esaltante nemmeno il nostro ufficio; per carità, siamo su livelli ampiamente accettabili, ma si respira una certa aria di vecchiume, di grafica di giochi che ormai portano alcuni anni sulle spalle.
Come anticipato, il mio giudizio sull'estetica delle moto è pienamente positivo: il dettaglio raggiunto è ragguardevole e, nonostante i piloti si muovano in maniera leggermente legnosa, è indubbio che mezzi e relativi occupanti siano la parte più riuscita del comparto grafico.
Da segnalare, infine, che il gioco scatticchia, a volte in modo quasi impercettibile, altre volte in maniera piuttosto evidente, e questo nonostante lo abbia testato sul mio dignitoso Quad Core con 4 GB di RAM e Radeon HD5870.
Buono il comparto audio: le musiche (subito disattivate per poter sentire il rombo della moto) sono rockeggianti e gradevoli, il suono dei motori è abbastanza ben riprodotto, mentre sarebbe stata carina l'introduzione di un commentatore... sarà per la prossima volta? In definitiva, nonostante il motore del gioco sia un po' traballante e l'estetica nel suo complesso ampiamente migliorabile, sono molto soddisfatto di questo SBK X, un gioco che tutti gli appassionati dovrebbero prendere assolutamente in considerazione, anche in virtù del prezzo.

**Raffaele Sogni**
**raffo@sprea.it**

*È un peccato che non venga fornito a video il miglior giro compiuto.*

## Commento

**È indubbio che anno dopo anno Milestone riesca a proporre un titolo sempre migliore: SBK X è nettamente superiore a SBK09 ma... è ancora carente dal punto di vista grafico. Se infatti le modalità presenti, il modello di guida e il sonoro si attestano su livelli eccellenti, lo stesso non si può dire del comparto visivo, che va decisamente svecchiato. Tutto a parte il manto stradale, che grazie all'Evolving Track risulta molto convincente. Al prezzo di 29.90 Euro SBK X rappresenta un acquisto obbligato per ogni amante delle due ruote: è un gioco che vi appassionerà come non capitava da quasi 11 anni.**

***Pro:*** Ottimo il modello di guida
Manto stradale ben realizzato

***Contro:*** Grafica ancora antiquata

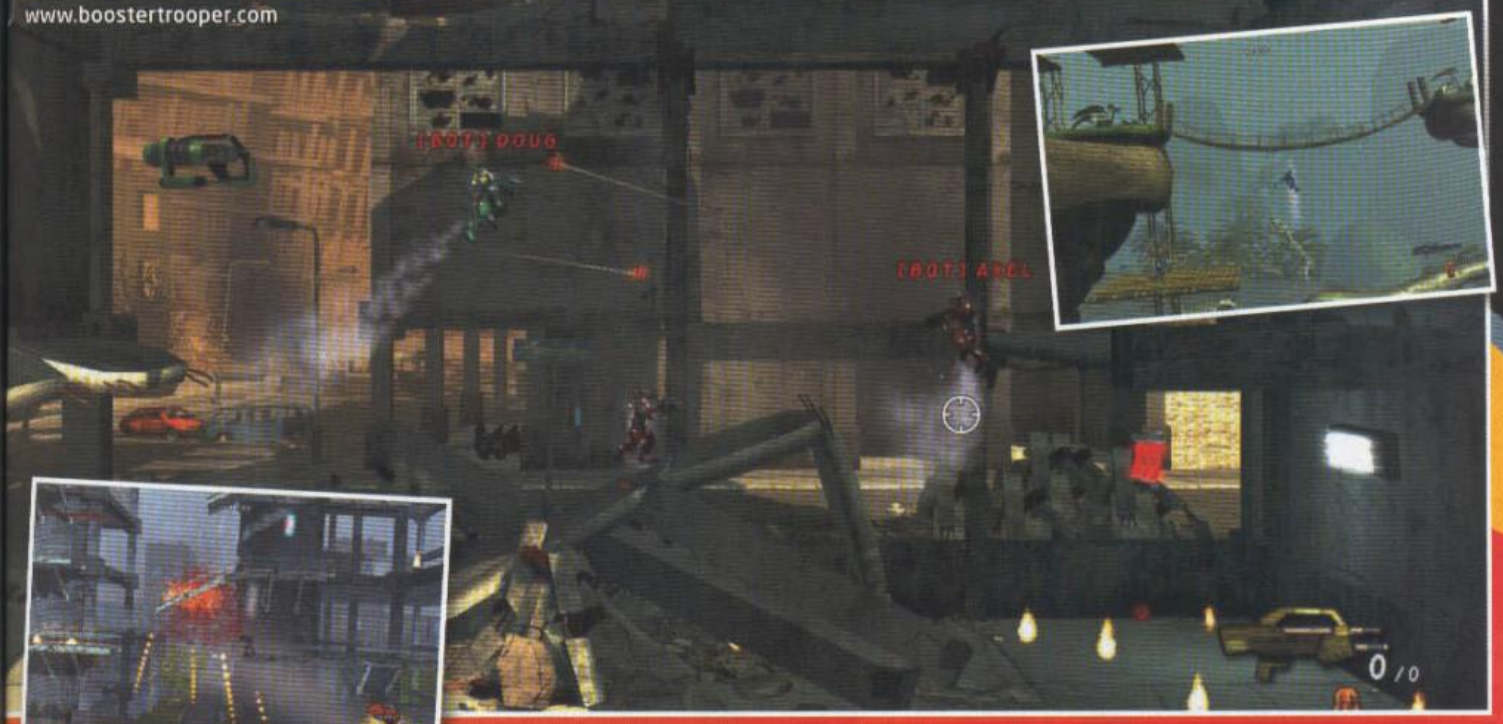
**VOTO 86**

10 : 44

■ CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 2 GHz) ■ RAM: 2 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon X1800/nVidia GeForce 7800 (ATI Radeon X1800/nVidia GeForce 7800)
■ SPAZIO SU HD: 800 MB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: DNS Development ■ PUBLISHER: DNS Development
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 8,99

www.boostertrooper.com



# BOOSTER TROOPER

## *Il mio regno per un jetpack.*

Chi ha giocato il remake di Bionic Commando (in procinto di tornare, con un episodio 2D tutto nuovo) sa bene quanto possa essere esaltante confrontarsi, oggi, con il gameplay di un capolavoro d'inizio anni '90, opportunamente rivitalizzato dal punto di vista grafico. Il lavoro dei tedeschi di DNS Development, però, non ha uno specifico punto di riferimento ludico, e anzi affianca un duttile "tormentone" dei videogiochi di tutte le epoche, come il jetpack, a un sistema di puntamento specificamente pensato per il mouse, simile nella sostanza a quello di altri sparatutto "retrò" (in stile Alien Shooter, per intenderci). Il nostro soldato mira nella direzione del puntatore intorno a lui, operazione intuitiva ma non banale se associata all'uso dello zainetto propulsivo, con il quale è possibile fluttuare in mezzo a strutture ed elementi naturali, a seconda dello scenario: in questo senso, già dalle prime partite risulta chiara l'importanza di sfruttare bene i tempi di ricarica di armi e jetpack, in modo da non trovarsi fermi e senza la possibilità di reagire. A movimentare la situazione intervengono armi speciali, da raccogliere negli anfratti più alti delle mappe (ovviamente sviluppate anche in verticale), e un'inaspettata attenzione per la balistica, comunque adattata al particolare contesto e per questo poco veritiera: i proiettili di tutte le armi, eccezion fatta per il fucile da cecchino, seguono una marcata parabola discendente, che va tenuta presente per riuscire a colpire il bersaglio, puntando a differenti altezze a seconda della distanza dal nemico.

Per quel che mi riguarda, le caratteristiche sopra descritte sarebbero più che sufficienti a farmi stare allegro per un buon numero di ore, a godere di uno stile da shot'em up declinato sul frag più selvaggio. Purtroppo, però, se è vero che la prima impressione è stata positiva, non c'è voluto molto a capire che senza avversari umani BT è destinato ad andare poco lontano: in particolare, la risibile IA di nemici e compagni li rende incapaci di servirsi dei bonus a disposizione, senza contare la sgradevole attitudine a incastrarsi nelle sporgenze delle piattaforme. Probabilmente sono proprio queste lacune ad aver spinto i DNS a implementare nel single player solo Deathmatch e Team Deathmatch, lasciando al comparto multigiocatore l'esclusiva (si fa per dire) di modalità come il Capture the Flag e l'altrettanto intuitiva Destroy the Beacon, nelle quali i bot avrebbero rischiato di non trovare nemmeno gli obiettivi... Peraltro, le partite competitive risultano un'esperienza "leggera" e piuttosto divertente, anche se al momento sui server non è facile trovare un numero di giocatori sufficienti ad alimentare scontri tra team ben nutriti (sono possibili fino a 6 contendenti per parte). Alla luce di questa situazione, il supporto da parte degli sviluppatori diventa fondamentale, per cercare di attirare nuovi utenti e per correggere alcune problematiche tecniche e di gameplay, che non sono mancate al momento dell'uscita: fortunatamente, i DNS non si sono fatti attendere e sono già intervenuti in un paio di occasioni per bilanciare la potenza delle armi, i tempi di ricarica del jetpack e altri piccoli particolari, aggiungendo al contempo una nuova mappa alle 8 già disponibili. Proprio alla luce di questo impegno, le potenzialità di BT per il gioco online sono ancora tutte lì, intatte e in attesa di essere sfruttate: d'altronde, un giro di prova non è che costi molto...

**Mario Baccigalupi**
**Secondvariety@sprea.it**

*È possibile usare un'arma leggera e una pesante, scegliendo fra 7 pezzi piuttosto canonici. Sulle mappe si trovano gingilli più potenti, ma per un tempo limitato.*

### Commento

**È difficile consigliare l'acquisto di un prodotto come Booster Trooper, per più di una ragione: il single player, esclusivamente in skirmish, non riesce nemmeno a fornire un allenamento degno di questo nome a causa della scarsissima sfida offerta dai bot, mentre le modalità multiplayer hanno innanzitutto bisogno di giocatori, e per il momento se ne sono visti pochi sui server. D'altra parte, il gameplay è veloce e divertente, pur nella sua semplicità, e gli sviluppatori sembrano intenzionati a irrobustire l'offerta mese dopo mese, se non bastasse il prezzo aggressivo.**

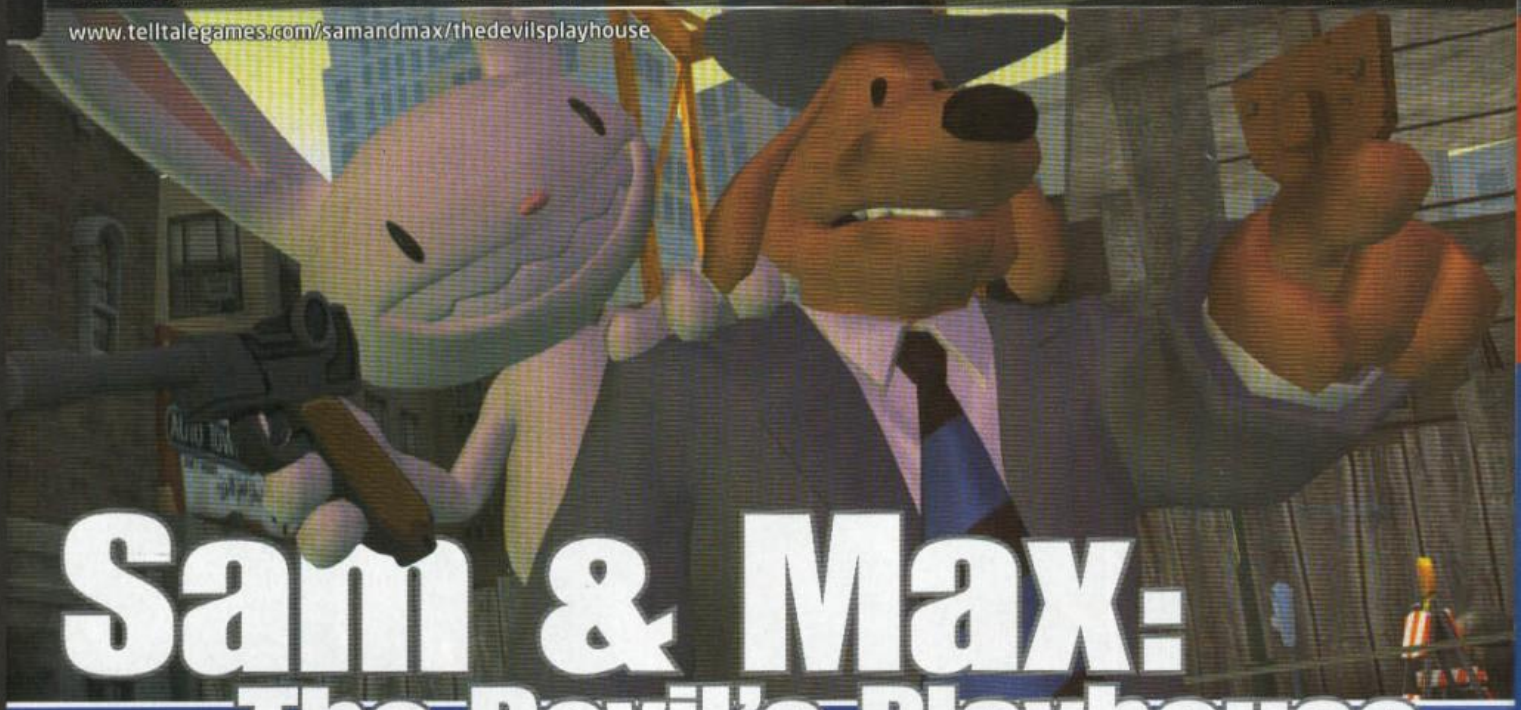
***Pro:*** Gameplay semplice e gradevolmente retrò
Discrete potenzialità multiplayer

***Contro:*** Bilanciamento delle armi ancora in corso
Bot più stupidi del solito

**VOTO 58**

■ **CPU:** Single Core 2 GHz (Single Core 3 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (1 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi con 128 MB, compatibile DirectX 8.1 (Una qualsiasi con 128 MB, compatibile DirectX 8.1)
■ **SPAZIO SU HD:** 560 MB ■ **CONNESSIONE:** ADSL (per il download)
■ **SVILUPPATORE:** Telltale Games ■ **PUBLISHER:** Telltale Games
■ **DISTRIBUTORE:** Telltale Games ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO INDICATIVO:** 7 $/34,95 $ (episodio singolo/stagione completa)

www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse



# Sam & Max: The Devil's Playhouse THE PENAL ZONE

***The Penal Zone? Se il buongiorno si vede dal titolo...***

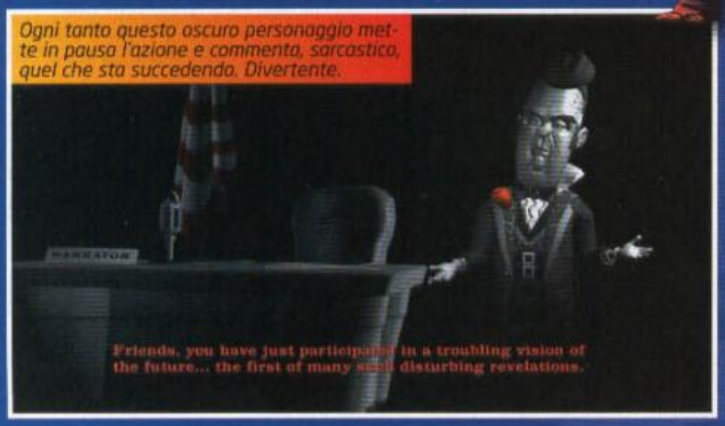
Due anni precisi sono passati. Non altrettanto dalla mia ultima recensione, ma insomma. Due anni, dicevamo. I Telltale hanno lasciato "riposare" cane e coniglio assassino per darci un attimo di fiato e dedicarsi, nel contempo, alla sperimentazione di Wallace & Gromit e alla tradizione di Tales of Monkey Island. Una mossa obbligata, vista l'opportunità; una mossa che ha riacceso prepotentemente l'attenzione del gruppo di appassionati assopito dal corso storico delle avventure grafiche. E, nonostante tutto, non ha saputo sfruttare appieno l'occasione per compiere un passo evolutivo fondamentale. Pazienza. Ora tornano Sam & Max. Vediamo che hanno da dire.

## DELIRIO TEMPORALE

Un'astronave con intenti bellici, un gorilla spaziale, una situazione che sembra in procinto di precipitare nel giro di secondi e un guazzabuglio di concetti che allarmano non meno dell'introduzione: ecco quel che si trova dinnanzi il povero giocatore, all'avvio del gioco. Un'intro col botto. E sopra a tutto lo sconquasso, il fermo immagine e la voce narrante di un cupo figuro che mette in scena la riedizione ludica de "Ai confini della realtà".

**LA TERZA STAGIONE SI APRE CON UN'ASTRONAVE CON INTENTI BELLICI, UN GORILLA SPAZIALE, UNA SITUAZIONE CHE SEMBRA IN PROCINTO DI PRECIPITARE NEL GIRO DI SECONDI E UN GUAZZABUGLIO DI CONCETTI**

Che i Telltale scelgano la via della rivoluzione narrativa lo si evince dai primi momenti: mentre il narratore guida per mano il giocatore, illustrandogli le caratteristiche dell'interfaccia (e mostrandogli poteri che poi, istantaneamente, gli verranno tolti), questi cerca di mettere uno in fila all'altro i tasselli della storia. Ma è un'impresa improba. Poiché nell'universo già di per sé illogico creato da Steve Purcell, il nonsense messo in scena dal gruppo diretto da Chuck Jordan raggiunge livelli da primato, mescolando sci-fi demenziale ai personaggi fuori di testa che avevano caratterizzato la saga, sinora. Il tempo è il grande protagonista di questo stravolgimento:



*Ogni tanto questo oscuro personaggio mette in pausa l'azione e commenta, sarcastico, quel che sta succedendo. Divertente.*

*Il "rinnovato" sistema dei dialoghi. A quando decisioni e bivi veri?*

Giocando con il pad si possono evidenziare gli hot spot con un tasto, ciclando tra gli stessi con un secondo bottone. Ormai la direzione è questa.

Tra i personaggi sopravvissuti, ecco i C.O.P.S. Non sarebbe ora di rinnovarli tutti?

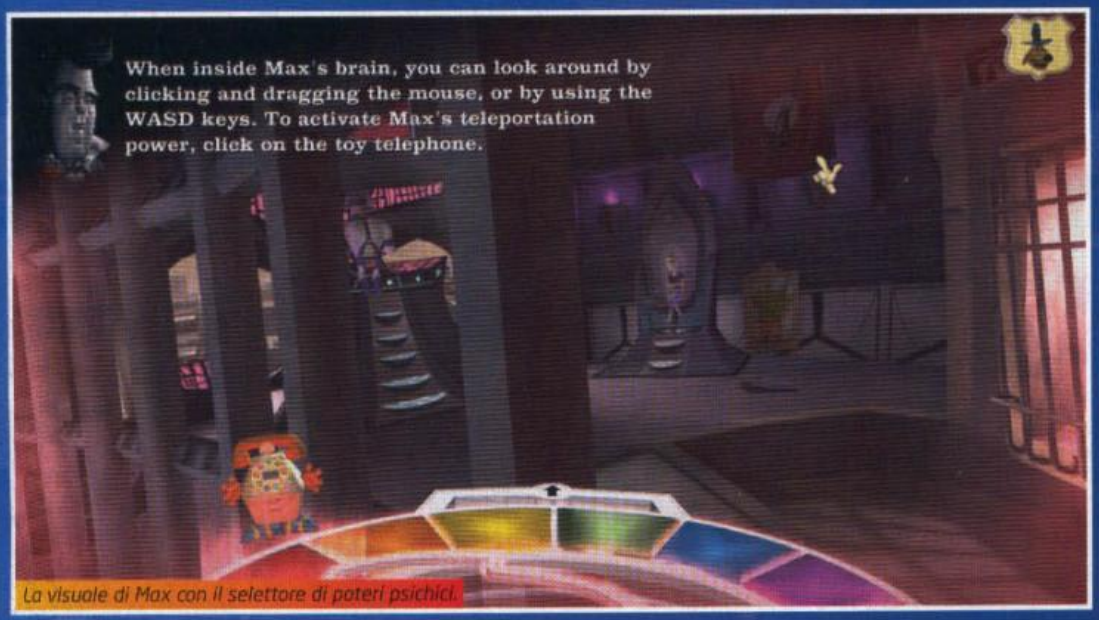
Telltale si spingono a giocare con il continuum della narrazione sino al punto non solo di presentarci parte della scena finale in anticipo, ma di dotarci di un marchingegno in grado di mostrare spezzoni delle scene risolutive di un enigma. Il salto presente-futuro è continuo e destabilizza la logica stessa della risoluzione del gioco in una maniera del tutto innovativa.
È Max il personaggio cardine di questa metamorfosi; se nel normale procedere dell'avventura controlleremo sempre il buon Sam, il suo assistente coniglio diventa determinante, grazie all'acquisizione di alcuni fondamentali poteri psichici (agevolati da alcuni giocattoli che troverà nel corso del gioco): visione del futuro, teletrasporto e metamorfosi.
Tralasciando l'ultimo, di scarsa rilevanza, la visione del futuro sposta la visuale dalla classica laterale alla prima persona di Max, consentendogli di ruotare la sguardo di 360 gradi, alla ricerca degli hot spot in grado di rivelare qualche indizio.
Divertente osservare come i Telltale si industrino nel "far quadrare i conti" narrativi, mostrando solo lo stretto necessario e poi presentandolo nel contesto adeguato. Esempio: se l'enigma consta nel dare un pezzo di formaggio a un topo perché si levi di torno e non ne avete lontanamente idea, voi prendete Max, inquadrate il topo con il visore e pigiate il tasto; vi verrà mostrato il topo che dice qualcosa tipo "ora sì che sono sazio; vado a fare un giro".
Spesso questo espediente risolve in modo brillante le tipiche situazioni illogiche di questo genere di avventura. Divertente, in particolare, un piccolo tocco di ironia nella fase finale.
Il secondo potere di Max è il teletrasporto, collegato ai telefoni in giro per la città. Semplice e sfruttato in modo troppo ripetitivo: una volta indovinata la logica, la mossa risulta sempre la stessa.
L'impianto complessivo del gioco non gode, comunque, della medesima apertura che si incontrava nelle scorse stagioni e, in particolare in un caso, potreste trovarvi bloccati da un enigma che vi impedirà di fare qualsiasi altra mossa.
Il limite più grande resta, a mio avviso, la fase dei dialoghi, tutt'altro che rinnovata.
D'accordo, graficamente c'è la rotellina invece della selezione di frasi, ma il concetto è lo stesso: il gusto è tutto nella battuta, ma il giocatore è estremamente passivo. Quando capiranno anche i Telltale che è il caso di introdurre una dinamica diversa, magari scartando possibilità, creando veri bivi di qualche genere?
Sino ad allora, i dialoghi resteranno una delle più pesanti ancore al passato delle avventure grafiche.

**A SCHERMO PIENO, IL PUNTATORE DEL MOUSE VI DARÀ QUALCHE PROBLEMA**

## NOTA DI COLORE (CHE FARÀ IMPAZZIRE DI GIOIA IL TOSO)

La direzione ludica presa dagli sviluppatori era già evidente ed è diventata innegabile: basta mouse e tastiera, evviva il pad!
Anche in Sam & Max 3 il pad diventa irrinunciabile: il problema è che se non avete quello di 360 o quello di PS3 adattato difficilmente riuscirete a usufruire di tutte le funzionalità.
Oltretutto, a schermo pieno, il puntatore del mouse vi darà qualche problema, interferendo con il sistema di controllo adottato.
Meglio giocare con mouse e WASD, allora? Neanche per idea: si gioca in finestra. Una soluzione di mezzo che non ci piace affatto.
Peraltro la politica crossplatform adottata dalla serie coinvolge questa volta PS3 (la piattaforma base), Mac, PC e iPad! Ecco spiegata la gioia inarrestabile del ToSo (che non acquisterà un iPad. Per il momento. ndToSo).
Sotto il profilo estetico, questa novità ci porta una risoluzione maggiore, un aumento del dettaglio (specie nei personaggi principali) e una resa migliore di luci e ombre.
Nel complesso, sono tuttavia gli interni a convincermi appieno, mentre le strade di New York non sempre rendono al meglio, specie quando si sposano i colori violacei della nave aliena con il vicolo dei due investigatori.
Solo questione di gusti?

**Massimo "XAM" Svanoni**
**massimosvanoni@sprea.it**



La visuale di Max con il selettore di poteri psichici.

## Commento

**Tutto sommato divertente, l'esordio della terza saga di Sam & Max firmata Telltale. Interessante l'idea di stravolgere il continuum narrativo, anche e soprattutto durante la classica risoluzione degli enigmi.**
**I personaggi, alcuni in particolare, soffrono un po' della sindrome di riciclaggio e sembrano fuori posto o poco incisivi: Bosco e Sybil hanno lasciato ma forse sarebbe stato il caso di rinnovare del tutto il casting. Il sistema strutturale dei dialoghi, sempre basato sui duetti che hanno reso famosa la coppia, inizia a mostrare i suoi anni: lasciare a margine il giocatore non è una scelta che un titolo moderno possa permettersi ancora a lungo.**

***Pro:*** Divertente l'innovazione del visore per il futuro
Risoluzione e dettagli più elevati

***Contro:*** Interfaccia poco adatta all'universo PC
Sistema dialoghi decisamente da svernare

**VOTO 73**

■ CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 2.4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon X1800/nVidia GeForce 6800)
■ SPAZIO SU HD: 1.5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Pixel Revolution ■ PUBLISHER: The Games Company
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: ASSENTE ■ PREZZO INDICATIVO: € 29,99

www.iamnotalone-game.com

# I'm Not Alone

***Patrick non parla la nostra lingua, anche se è italiano fino all'ultimo pixel. D'altra parte, per fronteggiare gli orrori di una casa maledetta la nazionalità è ininfluente...***

Abbiamo dato fiducia a Pix-Rev in sede di anteprima, e in qualche modo la conferiamo anche in questa recensione, ora che il gioco è sugli scaffali digitali di Steam: può sembrare un paradosso, con quel voto non troppo lusinghiero che campeggia nella pagina a fronte, ma vogliamo subito sottolineare che la prima responsabile per la mancata assegnazione di una sufficienza, seppur risicata, è la politica del prezzo adottata per l'esordio di I Am Not Alone, indubbiamente esagerata per l'offerta ludica che il gioco propone. In sei, massimo sette ore è possibile veder scorrere gli "stilosi" titoli di coda (assomigliano un po' a quelli dello Spiderman di Raimi, se avete presente), mentre il livello qualitativo cede il fianco a facili critiche riguardanti un po' tutti i comparti, fatta eccezione per la discreta scrittura della trama e degli enigmi di cui INA è particolarmente prodigo. Tuttavia, ribadiamo la vera e propria impresa compiuta dal team partenopeo, che è riuscito a portare in porto, pur con grande fatica e parecchie difficoltà, un progetto tutt'altro che semplice da realizzare, almeno nel Belpaese. Detto questo, non staremo a ripetere l'analisi fatta nella preview di qualche mese fa, in compagnia del CEO del gruppo Giuseppe Del Giudice, perché a questo punto è il gioco a dover essere valutato, con i suoi elementi di interesse e le sue numerose debolezze. Quindi accendete la torcia, fedele compagna di tanti incubi videoludici, e seguiteci nell'esplorazione della magione maledetta...

## LA CASA DEGLI UOMINI PERDUTI

Questo è il titolo dello speciale di Dylan Dog pubblicato nel 1991, in pieno "boom" dell'investigatore dell'incubo: l'albo mi era già tornato in mente dopo la visione del trailer di INA, nella scena in cui il protagonista arriva nella temibile villa, e mi sembrava giusto citarlo per mettere in evidenza l'ottimo rapporto tra i nostri artisti e le moderne incarnazioni dell'orrore, se non bastassero le opere cinematografiche di Dario Argento, Lucio Fulci e Mario Bava (ci mettiamo anche Pupi Avati, per i più cinefili). In un certo senso, Pix-Rev ha operato come i registi nostrani negli anni '70, riprendendo i cliché di un genere nato altrove – nel nostro caso in Francia e in Giappone, a seconda dei punti di vista – per poi declinarli attraverso la propria personale sensibilità. Il medium Patrik ricorda le ultime versioni dell'Edward Carby di Alone in The Dark, mentre l'atmosfera e la struttura del titolo si ispirano agli esordi della stessa saga (opportunamente, aggiungerei), pur proponendo ambienti tridimensionali liberamente esplorabili. Al di là della scarsa caratterizzazione del personaggio principale, anche in INA sono evidenti gli influssi della letteratura lovecraftiana (alcuni dettagli, ad esempio, riportano alla mente "Il caso di Charles Dexter Ward"), e la cosa riguarda riferimenti specifici, come quello al Necronomicon, ma anche espedienti narrativi ricorrenti nell'opera dello scrittore americano. In particolare, grande importanza è stata data al diario, utile per definire le spire della trama e il suo background: nel gioco, il particolare scritto è appartenuto al musicista austriaco Lilian Von Gruber, sulla cui oscura presenza siamo chiamati a indagare dall'altrettanto misteriosa Caroline, padrona dell'enorme proprietà. Il documento viene trovato nei

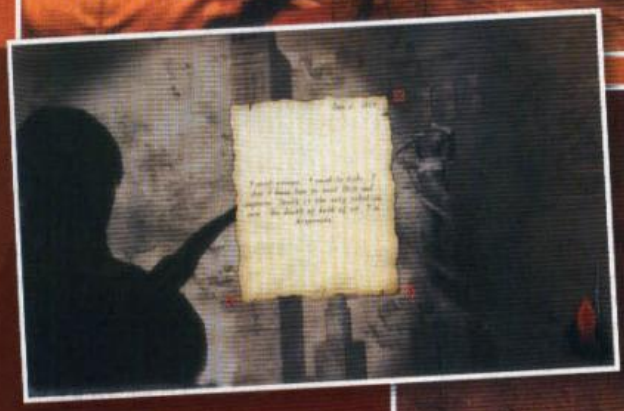
**IL MEDIUM PATRIK RICORDA LE ULTIME VERSIONI DELL'EDWARD CARBY DI ALONE IN THE DARK, MENTRE L'ATMOSFERA E IL GAMEPLAY SI ISPIRANO AGLI ESORDI DELLA STESSA SAGA**

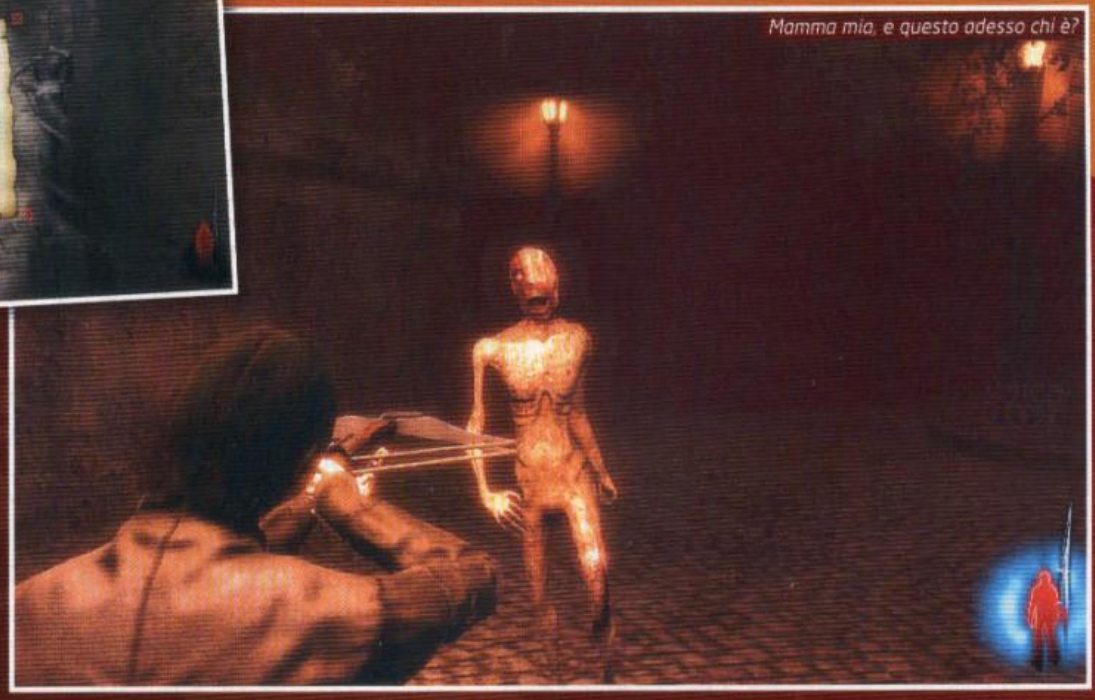
*Calma ragazzi, credevo fosse una bella festa: dalla finestra si vedeva solo il petto di questa statua...*

*Gli enigmi non sono difficili, ma a volte necessitano di un minimo di pazienza. Quello in figura, peraltro, si risolve quasi da solo.*

Durante le animazioni, purtroppo sempre uguali, è impossibile colpire i nemici.

L'effetto della torcia è piuttosto convincente. Il controllo sul fascio di luce, peraltro, ha un lieve ritardo rispetto alla visuale.




Mamma mia, e questo adesso chi è?

primi capitoli, e all'inizio sembra un testo dall'utilità puramente descrittiva, in cui viene evocato il progressivo avvicinamento di Lilian a pericolose conoscenze arcane: in realtà, gli appunti torneranno utili in più di un'occasione, grazie a preziose indicazioni sui rituali compiuti da Von Gruber e sulle architetture da lui costruite, spesso interpretabili come veri e propri enigmi. Non mancano, comunque, efficaci caratterizzazioni dei personaggi minori, uccisi da Lilian e diventati a loro volta malefiche presenze.

## NON SIAMO SOLI? PECCATO...

Se gli elementi del gioco si limitassero a quelli sopra descritti, come in un'avventura dalle tinte horror, probabilmente i risultati sarebbero migliori: purtroppo, al giorno d'oggi, per gestire i combattimenti non sono più sufficienti le semplici soluzioni adottate nel 1992, anno di pubblicazione del primo AiTD, soprattutto se ci si vuol fregiare della definizione di "survival". In questo ambito, i Pix-Rev hanno cercato di mischiare le carte, introducendo poteri e armi speciali (due solamente: un paio di pugnali e una balestra) per il protagonista, capace di entrare nell'aldilà e combattere le entità malvagie, ma nulla di tutto ciò riesce a emergere, a causa di un sistema di controllo estremamente impreciso e di avversari totalmente inappropriati. Anche a voler ignorare la scarsa varietà dei mostri e le loro approssimative animazioni, gli scontri si risolvono velocemente e senza alcun impegno, se non quello di prendere la mira o colpire senza sosta con i pugnali. In realtà, esiste una skill chiamata "panico", da riempire bersagliando i nemici con il fuoco alternativo, per poi sferrare attacchi più potenti, ma le dinamiche dei combattimenti risultano spesso confuse, al punto che a volte rimane il dubbio su che cosa abbiamo fatto di preciso per meritarci la vittoria. Va meglio nelle fasi puramente esplorative, puntellate da labirinti ed enigmi di variabile difficoltà (per alcuni è consigliabile il ricorso a carta e penna, come ai vecchi tempi), anche se dalla metà del gioco in poi è impossibile non notare un notevole calo di dettaglio e inventiva, in tutti i sensi: dal punto di vista grafico potrebbe anche trattarsi di una scelta obbligata, più che di una carenza nel design, dal momento che le sezioni interne alla villa, poste in prevalenza all'inizio dell'esperienza, sono funestate da un framerate ai limiti della giocabilità anche su macchine piuttosto potenti. Durante l'esplorazione della casa si può notare una certa cura per i dettagli, insieme alla buona modellazione poligonale di alcuni elementi, ma con grande evidenza sono proprio questi particolari ad appesantire il lavoro della GPU: questo non vuol dire che l'engine S2, motore grafico progettato da un'altra realtà nostrana, non possieda punti d'interesse, specie nella gestione delle ombre e negli effetti di post processing, ma di sicuro anche questo strumento ha bisogno di diverse migliorie per essere reso competitivo, con tutto il bendiddio che c'è in giro.

Per quel che riguarda il sonoro, si distinguono positivamente le musiche d'atmosfera e i brani di musica classica inseriti negli enigmi, mentre le urla delle creature non riescono a suscitare alcuna emozione, se non la voglia di metterle subito a tacere. Paradossalmente, infine, le uniche lingue in cui è possibile seguire l'italianissimo INA sono l'inglese e il tedesco: lo diciamo solo per dovere di cronaca, ma è inutile nascondere un'ulteriore punta di amarezza...

**Mario Baccigalupi**
**secondvariety@sprea.it**

**ANCHE A VOLER IGNORARE LA SCARSA VARIETÀ DEI MOSTRI E LE LORO APPROSSIMATIVE ANIMAZIONI, GLI SCONTRI SI RISOLVONO VELOCEMENTE E SENZA ALCUN IMPEGNO.**

## Commento

**L'idea di omaggiare le radici dei survival horror, al centro di I Am Not Alone, era più che buona, e in una certa misura è stata messa in pratica in termini di ambientazione, nelle ispirazioni per la trama e nel ritmo donato al gioco, tra esplorazione e momenti d'azione. Purtroppo è mancata la forza produttiva necessaria a rendere competitivo il prodotto sul mercato, in mezzo a titoli di alto livello venduti spesso a non più di 15 euro (e parliamo di giochi nuovi, naturalmente). Rimangono il discreto intreccio e alcuni buoni enigmi, capaci di rapire l'anima più avventurosa dei giocatori: tali pregi, però, non possono compensare il numero e l'entità degli altri problemi, in particolare di natura tecnica, e il prezzo poco ragionevole non può che peggiorare la situazione.**

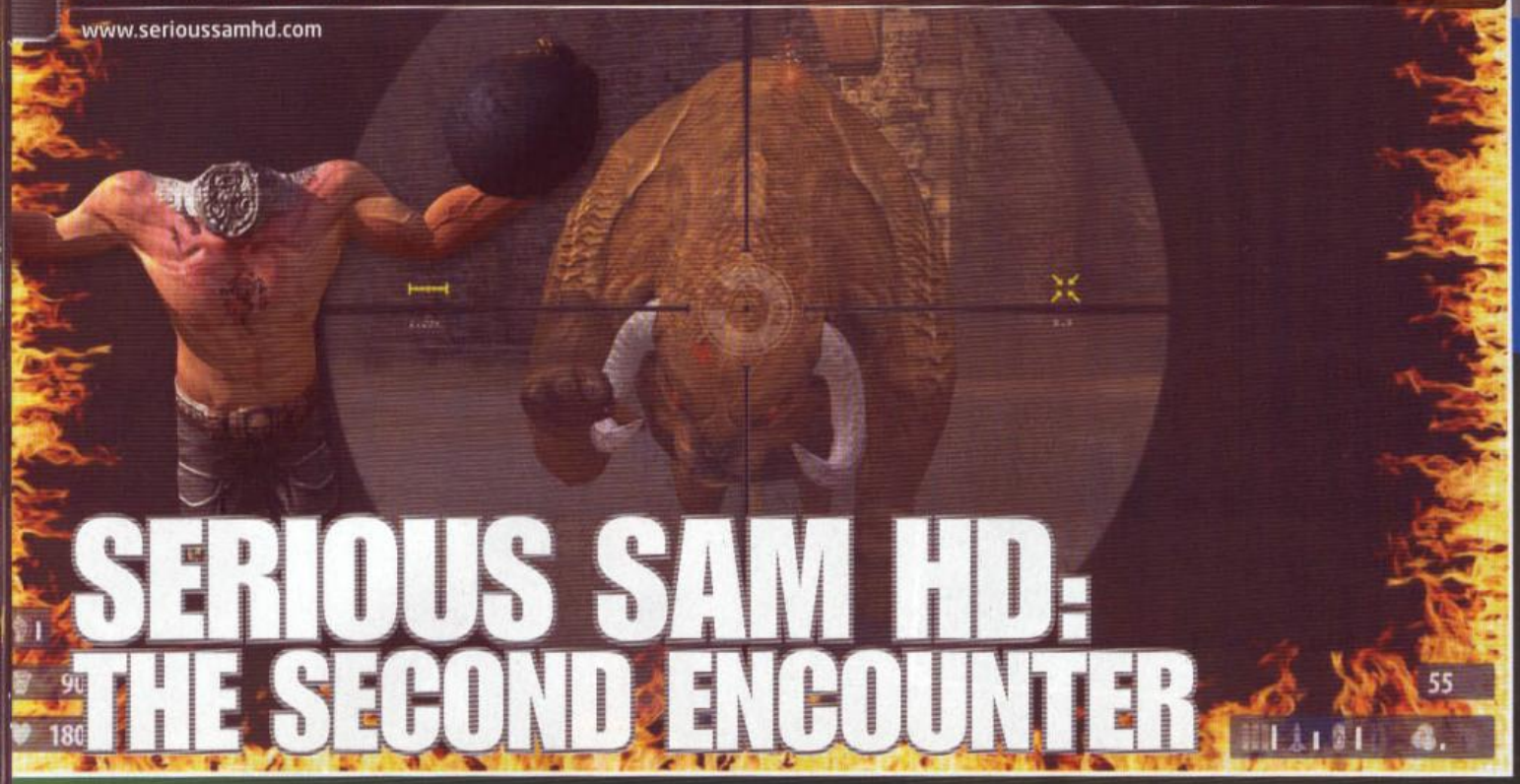
*Pro:*
Buoni gli enigmi e l'atmosfera

*Contro:*
Combattimenti caotici e ripetitivi
Tecnicamente debole

VOTO 51

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1600/nVidia GeForce 7600 (GeForce 9800 GT, Radeon HD 4850)
■ SPAZIO SU HD: 2.2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Croteam ■ PUBLISHER: Devolver Digital
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,99

www.serioussamhd.com



# SERIOUS SAM HD: THE SECOND ENCOUNTER

***La riedizione del secondo "incontro" era un passaggio obbligato, per affiancare la versione in alta definizione del primissimo episodio. Ora, però, c'è bisogno di andare oltre...***

Su Serious Sam HD: TSE confermiamo grosso modo il giudizio dato sul remake del capitolo originale, più che altro per la capacità di Croteam di far ammenda delle proprie mancanze, oggi come otto anni fa. Gli elementi di debolezza del "nuovo" episodio sono in qualche modo compensati dall'impianto di gioco, un filo più variegato già nella versione del 2002, ma l'offerta è più robusta anche rispetto a quanto visto pochi mesi or sono, in termini di modalità e cura delle stesse. Di contro, la release si presenta come una sorta di "celebrazione al cubo", a questo punto quasi eccessiva: se The First Encounter costituiva un nostalgico omaggio al passato degli FPS, il "seguito" (non propriamente, visto che nel 2005 è uscito il vero secondo capitolo) ne esaltava ulteriormente le caratteristiche, motivo per il quale la versione HD appare oggi un po' troppo "autoreferenziale" e scontata. In fin dei conti, il compito di queste riedizioni è di mettere in mostra, al contempo, i pregi del gameplay originale e i muscoli del nuovo engine, pur nel contesto di un impianto di base irrimediabilmente vecchio, e l'operazione è già stata svolta da SS HD:TF. Se però ricercate un senso di sfida ormai dimenticato dagli sparatutto moderni, ricordate che questo prodotto ne possiede in quantità industriale, con l'aggiunta di una serie di extra non imperdibili ma comunque sfiziosi.

## CERCASI MENTAL DISPERATAMENTE

La trama di SS:TSE è così stringata da poter essere riassunta in una sola frase, così come quella del predecessore: in questo capitolo, troviamo il nostro Sam "Serious" Stone in partenza per Sirio, per spaccare definitivamente il "grugno" (Sam usa un'altra parola, ma lasciamo perdere) agli alieni cattivi, ma un incidente fa precipitare la sua navetta sulla Terra, dove una nuova minaccia lo porta a guerreggiare in diverse epoche della storia umana...
In termini di ambientazione, tre nuove location vanno a sostituire l'antico Egitto, anche se gli stage "persiani" ricordano da vicino gli scenari visti nella Valle dei Re, con giardini al posto dei deserti e lo stesso contorno di edifici e muraglie. La maggiore varietà, peraltro, riguarda solo gli aspetti visivi: alcuni dettagli fanno apparire SSHD:TSE più gradevole agli occhi, con particolare riferimento alla vegetazione delle mappe mesopotamiche e messicane, ora più definita e bella da vedere, e all'abbagliante HDR di alcuni livelli innevati degli scenari medievali, verso la fine del gioco.
Peccato solo che i semplici volumi delle strutture siano ormai improponibili nel 2010, e che le scarne animazioni rendano quasi inutile il lavoro di rinnovamento sui modelli dei nemici, la cui maggiore definizione è davvero difficile da percepire nel ritmo infernale dei

**I SEMPLICI VOLUMI DELLE STRUTTURE SONO ORMAI IMPROPONIBILI NEL 2010, MENTRE LE SCARNE ANIMAZIONI RENDONO QUASI INUTILE IL LAVORO DI RINNOVAMENTO SUI MODELLI**

*La nuova veste grafica è più convincente nelle ambientazioni naturali.*

*Il lanciafiamme diventa l'arma più carismatica in questa versione HD: i primi a farne le spese sono gli scheletri galoppanti chiamati Kleer.*

Ecco gli sviluppatori,"gemelli diversi" di Serious Sam: il primo che ammazzo è quello con la texture applicata male.

Tra i modelli giocabili per co-op e modalità competitive c'è anche il boss di The First Encounter, in versione mignon.

**L'ESPERIENZA IN CO-OP PUÒ REGALARE BUONE SODDISFAZIONI, SCEGLIENDO CON ATTENZIONE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ E IL NUMERO DEI PARTECIPANTI**

combattimenti. Tuttavia, risulta ancora gradevole l'approccio ironico al mondo dei videogame e al genere a cui fa riferimento lo stesso Serious Sam: gli Easter Egg inediti sono solo 15, ma in generale c'è effettivamente da divertirsi a scoprire tutti i segreti sparsi negli ambienti di gioco, spesso riferiti ai colleghi FPS o al lavoro degli stessi Croteam. L'incidente che provoca il ritorno sulla Terra di Sam, d'altronde, è provocato dalla collisione con un'astronave guidata proprio dagli sviluppatori, e lungo l'esperienza di gioco è possibile rintracciare una vera pletora di riferimenti autoironici, di cui vi diamo un assaggio nelle immagini a corredo.

## OTTOVOLANTE ARMATO

Dedichiamo qualche riga allo schema di gioco, comunque piuttosto semplice e istintivo, con veloci rimandi ai piccoli elementi di novità rispetto all'episodio precedente. L'impianto di base, in questo come in tutti gli altri capitoli, mette in evidenza la stretta parentela tra i primi FPS e i precedenti shooter bidimensionali, proponendo una rigida struttura a stage (usata tre anni più tardi anche da Painkiller) e una sequela di scontri con nemici sempre più potenti e coriacei, che hanno il loro punto di forza nel numero e nel sovrapporsi di tanti comportamenti elementari. Nell'esperienza in single player, il ritmo dell'azione è dettato dalla collocazione sulle mappe delle munizioni e delle armi, che costringono a diversi approcci al combattimento in relazione alle capacità degli avversari e all'architettura delle arene: sotto questo profilo, in TSE viene esaltata ulteriormente l'anima da "Luna Park esplosivo" di Serious Sam, attraverso una serie di elementi come scivoli, enormi centrifughe, pavimenti mobili e superfici non particolarmente stabili. Nonostante la frenesia dell'azione, inoltre, è consigliabile avanzare con un minimo di premura, perché le ondate di nemici sono spesso attivate dal passaggio in una data zona, ed è facile ritrovarsi inseguiti da centinaia di creature urlanti, con scarse possibilità di sopravvivenza. Per fronteggiare le orde di mostri (una manciata quelli nuovi, tra cui un temibile energumeno con motosega), ancora più letali rispetto a TFE, sono stati aggiunti power-up a tempo atti a conferire invulnerabilità, furia berserker e maggiore velocità, oltre a un trio di godibili strumenti di distruzione: una motosega, un fucile con ottica e un lanciafiamme particolarmente spettacolare, soprattutto nelle aree piene di alberi da bruciare.

## ANCORA UNA PARTITA, DAI

Se l'originale poteva essere considerato un completamento ideale del primo Serious Sam, quest'edizione HD si concentra sulla rifinitura delle modalità accessorie, con risultati migliori di quelli visti a novembre dello scorso anno. Trascurando l'opzione "sopravvivenza", che propone la solita gara di resistenza contro orde di nemici, le campagne in co-op possono ora essere giocate in due modalità: la cooperativa "classica" è simile a quanto visto nel 2002, fatta salva la possibilità di intervenire maggiormente sulle regole, mentre nell'opzione "coin-op" vengono imitate le dinamiche degli arcade da sala giochi, comprese le tre vite a disposizione per ogni livello.
Il numero dei partecipanti può arrivare a 16 giocatori, e per questo è bene sottolineare come l'esperienza regali una buona sfida solo selezionando il giusto livello di difficoltà, tra i sei disponibili: una squadra di quattro persone a livello "Serio", o ancora meglio "Mentale", può già trovare ottimi spunti per una divertente collaborazione, mentre diminuendo la difficoltà (o allargando il team) si rischia di assistere al semplice massacro delle forze nemiche, che a volte non riescono nemmeno a uscire dal nascondiglio. Per quel che riguarda il comparto competitivo, al semplice deathmatch di SSHD:TFE sono state aggiunte ben otto modalità, alcune delle quali inedite, come "Caccia Grossa" o "Il mio carico", e altre ispirate a famose varianti come l'instagib, qui ribattezzata "uccisione immediata". Lo stile online di Serious Sam, peraltro, risulta in gran parte ispirato ai mostri sacri del frag di inizio millennio, e per questo fa un po' impressione rilevare la scarsa frequentazione dei server dedicati, come se non ci fosse più spazio per esperienze multigiocatore di questo genere. Sarà davvero così?

**Mario Baccigalupi**
**secondvariety@sprea.it**

I giochi di luce e ombre si lasciano apprezzare, mettendo in mostra le indubbie qualità del nuovo Serious Engine.

In una campagna cooperativa troppo affollata, i nemici sono fortunati se resistono per un secondo e mezzo.

## Commento

**Nella review di The First Encounter ci eravamo augurati una maggiore attenzione per i comparti multiplayer, almeno per questa seconda riedizione: in effetti, queste sezioni sono state rimpolpate di nuove modalità e rese più appetibili da un miglior lavoro di limatura, anche se l'impianto tecnico è rimasto pressappoco lo stesso, in bilico tra generazioni ormai distanti di videogiochi. D'altro canto, è bello vedere gruppi nutriti di giocatori affrontare le mappe co-op con lo spirito goliardico di una gita scolastica, ed è questa la sensazione che Serious Sam riesce ancora a restituire.**

***Pro:*** Più vario di The First Encounter
Modalità multigiocatore curate.

***Contro:***
L'HD riguarda solo alcuni aspetti.
È davvero ora di voltare pagina.

**VOTO 70**

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: GeForce 6600/ATI Radeon X1300 (GeForce 8800/Radeon HD 3870)
■ SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: ADSL (per l'attivazione)
■ SVILUPPATORE: Obsidian ■ PUBLISHER: SEGA
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90

www.alphaprotocol.com

# ALPHA PROTOCOL

***Siete pronti a entrare in un mondo fatto di tradimenti, doppi giochi e personaggi dalla dubbia morale? E no, non è una simulazione di matrimonio...***

Quante volte l'avrete sentita questa storia? No, non quella delle relazioni coniugali, dico piuttosto le vicende che vedono un agente segreto qualsiasi incastrato in una specie di cospirazione globale atta a destabilizzare gli equilibri socio-politici mondiali. Insomma l'abbiamo visto in un sacco di puntate di 24 con quel Jack Bauer lì, per non parlare dei tre film con Jason Bourne: diciamo quindi che tutto quello che sentirete e vedrete in Alpha Protocol difficilmente potrà stupirvi, a meno che non abbiate mai seguito fino a oggi nessuno dei titoli sopra citati. Certo, giocarli è tutto un altro affare, anche perché a mia memoria i tie-in ricavati dai tali produzioni non si possono certo definire dei capolavori.

## SPLINTER PROTOCOL

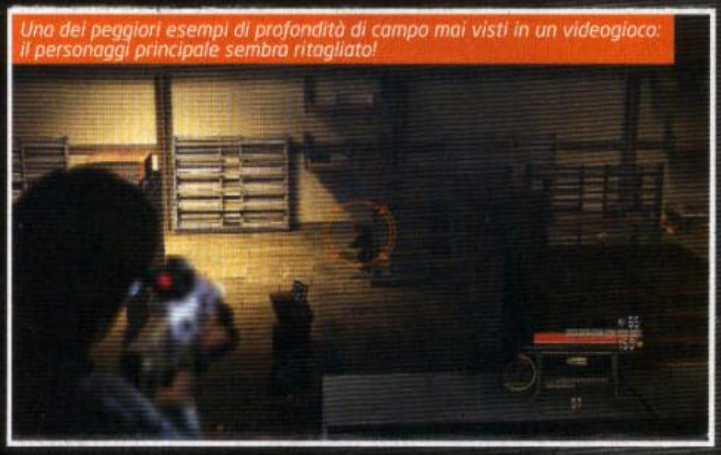
E qui si entra dritti dritti nel mondo dei videogiochini, quello per il quale vi siete comprati la rivista che tenete in mano in questo momento. Proprio il mese scorso abbiamo recensito Splinter Cell, un prodotto di altissimo livello, frutto dell'esperienza maturata da Ubisoft in anni e anni di lavoro sulla saga di Sam Fisher. Impossibile non prenderlo come esempio, anche perché ha semplicemente definito il concetto di stealth game, pur avendo sempre dovuto condividere il trono con un certo Metal Gear Solid.
Alpha Protocol del resto voleva con tutte le sue forze concorrere con questa gente qua: prendere il concetto di base ed espanderlo, unendo elementi tipici da GDR e implementando una maggiore interazioni fra giocatore e gioco, laddove la concorrenza proponeva solo sequenze d'intermezzo più o meno lunghe senza (o quasi) possibilità d'intervento. Meno film e più interazione insomma, il tutto immerso in una trama parecchio complessa e, nelle intenzioni degli sceneggiatori, ricca di colpi di scena e imprevisti d'ogni genere.

**MENO FILM E PIÙ INTERAZIONE INSOMMA, IL TUTTO IMMERSO IN UNA TRAMA PARECCHIO COMPLESSA**

Bellissime intenzioni, anche perché dietro a tutto questo carrozzone c'è un nome altisonante, quello di Obsidian, ben noto per aver dato i natali a Neverwinter Nights 2. Insomma con un curriculum così uno potrebbe pure comprarselo a scatola chiusa un gioco prodotto da questi signori o no? Ecco, diciamo che purtroppo mai come in questo caso il detto "fidarsi è bene, non fidarsi è (molto) meglio" vale oro.

## ALPHA GEAR SOLID

I primi momenti di Alpha Protocol ci vedono risvegliarci su un lettino medico, in quella che sembra una sorta di struttura super tecnologica con cui non abbiamo nessuna apparente affinità: in realtà, scusate se vi "rompo" la trama, trattasi di una sorta di prova d'iniziazione per reclute, passata la quale entrerete contatto con il vostro superiore, per poi gettarvi in un pratico corso accelerato per apprendere l'utilizzo di armi e gadget necessari alla vostra missione.
Qui urge immediatamente una digressione sul discorso armi: l'idea



*Una dei peggiori esempi di profondità di campo mai visti in un videogioco: il personaggi principale sembra ritagliato!*

*Una fantastica ombra penetra il soffitto, riempiendoci il cuore di dolore e sofferenza...*

Questi tre puzzle sono ripetuti in ogni livello... quello alfanumerico è davvero odioso, gli altri semplicemente noiosi.

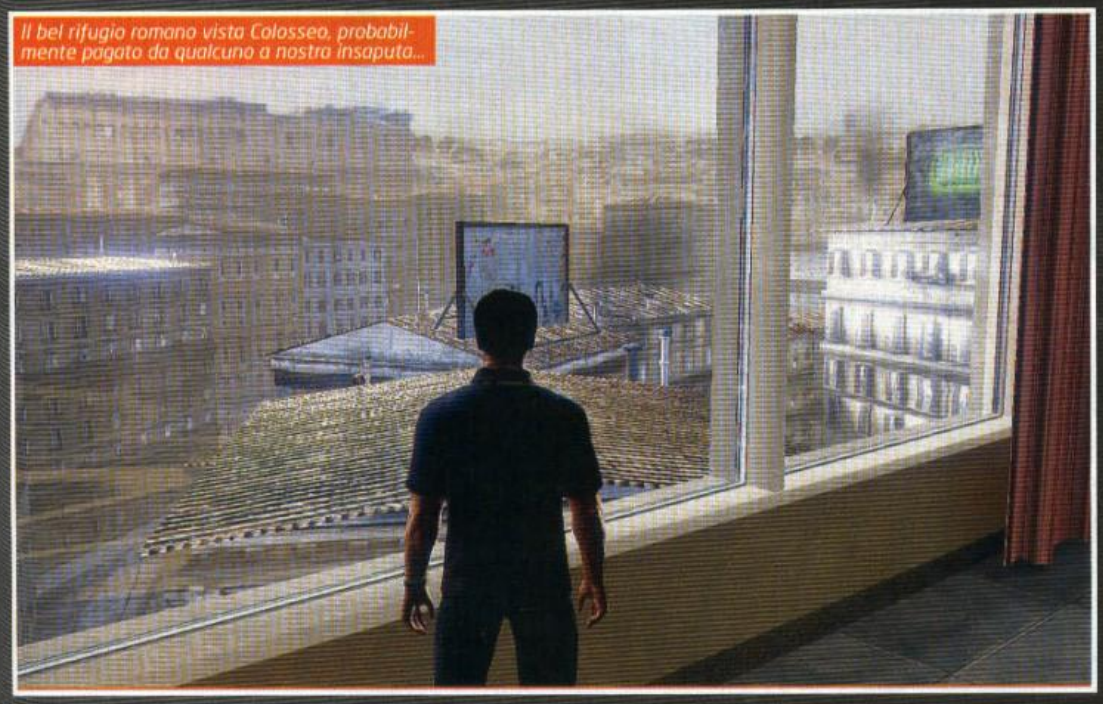
**IN ALPHA PROTOCOL NON BASTA PIAZZARE IL RETICOLO SULLA TESTA DI UN NEMICO PER FARGLI UN BUCO NEL CRANIO**

degli sviluppatori era quella di mettervi a disposizione un numero impressionante di sputafuoco, ma in realtà ci si rende conto fin troppo presto che le tipologie sono assai risicate. In pratica avrete a disposizione solo la classica pistola, il mitragliatore corto, il fucile d'assalto, il solito pompa e... stop. Certo, potete potenziarli a dismisura attraverso vari upgrade e comprare modelli nuovi e più letali, ma non si può certo dire che la varietà sia all'ordine del giorno.

Ogni arma del resto ha i suoi pregi e difetti, ma più si andrà avanti nel gioco e più ci si renderà conto che conviene unicamente portarsi dietro un fucile mitragliatore e uno a pallettoni, lasciando a casa la pistola, tanto inefficace negli scontri ravvicinati quanto imprecisa in quelli a distanza. Sostanzialmente inutili anche Uzi e derivati, uno spreco di proiettili assoluto, e dato che in giro per i livelli le munizioni non abbondano, si finisce molto presto col ritrovarsi il caricatore vuoto sotto una tempesta di fuoco ostile.

Gli upgrade inoltre costano parecchio, quindi conviene concentrare le spese sulle armi più "intelligenti" e magari su una bella tuta antiproiettile all'ultimo grido, in grado di regalarci una maggiore resistenza ai proiettili. I prezzi delle versioni più potenti dell'arma attualmente in nostro possesso sono sempre molto alti e quindi tocca ragionare bene prima di sperperare i denari in nostro possesso. I miglioramenti infatti possono fare davvero la differenza, permettendoci di mirare con maggiore precisione, più velocemente e senza sprecare piombo a caso.

Il sistema di combattimento è piuttosto complesso: non basta piazzare il reticolo sulla testa di un nemico per fargli un buco nel cranio, purtroppo. In buona sostanza avrete una sorta di mirino circolare che varierà a seconda dell'arma impugnata in quel momento. In generale, più l'area del cerchio è ampia, meno sarà preciso il colpo. Questo significa che dovrete muovervi il meno possibile, evitando spostamenti convulsi e sparatorie in corsa: un approccio alla Rambo, insomma, non solo vi lascerà con il caricatore vuoto nel giro di trenta secondi, ma quasi certamente non avrà alcun effetto sui nemici. Capite quindi che avere un'arma più stabile e veloce può fare davvero la differenza fra la vita (vostra) e la morte (loro). Sfortunatamente se questo approccio da un certo punto di vista è apprezzabile per via di un incrementato realismo, dall'altro lascia molto perplessi in quanto a fruibilità. Vi dicevo prima di quanto sia inutile la pistola, che per essere efficace richiede un tempo di mira esagerato e oltretutto ha una potenza ridicola: non si capisce come sia possibile che uomo possa sopravvivere a una pistolettata in piena faccia a meno di due metri di distanza. E con altre armi, a volte, il discorso non cambia. Non di rado mi è infatti capitato di scaricare un fucile a pompa addosso a un soldato senza vederlo stramazzare al suolo...

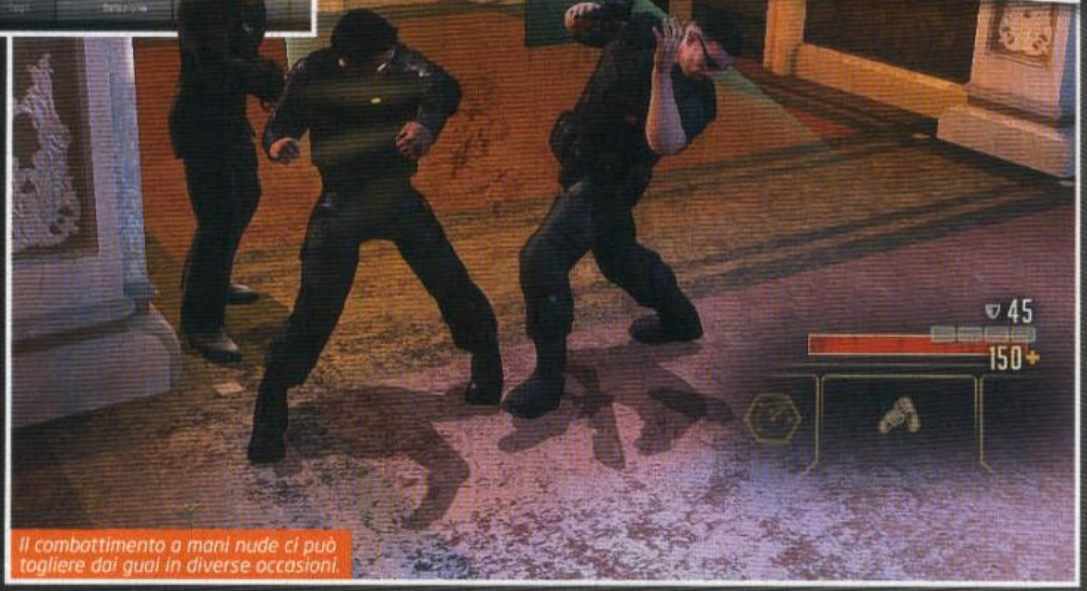


Il bel rifugio romano vista Colosseo, probabilmente pagato da qualcuno a nostra insaputa...

## IL MIO NOME È THORTON, MICHAEL THORTON

Certo, questo è sostanzialmente uno stealth game, quindi sparare dovrebbe essere una misura estrema, una sorta di ultima risorsa. Ecco, magari fosse davvero così... perché uno ci prova ad affrontare un livello in quel modo lì, facendo attenzione a non farsi vedere e sentire (a questo proposito, le "armature" possono fare più o meno rumore a seconda dei modelli), peccato che gli Obsidian sembra non abbiano imparato nulla dalle avventure di Solid Snake. Dico io, uno come dovrebbe fare a procedere silenzioso e invisibile in un gioco con la visuale in terza persona, quindi con un campo visivo inevitabilmente ridotto? Ci si mette un bel radar o un derivato, così che si possa capire a spanne la posizione dei nemici e quindi procedere come ninja schivandoli o atterrandoli con una

L'upgrade delle armi è sicuramente una delle parti più riuscite del gioco.



Il combattimento a mani nude ci può togliere dai guai in diverse occasioni.

bella mossa rompicollo. No, in nome del santo realismo nulla di tutto ciò è disponibile in Alpha Protocol, a meno che non abbiate sbloccato l'abilità Consapevolezza: in quel caso infatti potrete vedere non solo dove si trovano gli ostili, ma persino in che direzione stanno puntando lo sguardo e in quale "status" si trovano. Ma, perché c'è sempre un ma, tale potere (alla faccia del realismo, eh...) dura sessanta secondi, passati i quali toccherà attendere il più classico dei cooldown da RPG, che dura circa due minuti.

Qui entra in gioco il discorso GDR, che avrebbe dovuto fare la differenza, risultando invece come la parte più claudicante dell'intera produzione. È difficile non vedere in questo il tentativo maldestro di aggiungere un po' di sapore a un titolo altrimenti assai insipido. Alla fine, quel che rimane è un banale passaggio di livello, con relativi punti esperienza da spargere sulle caratteristiche che desideriamo migliorare del nostro Thorton.

Fin dall'inizio del gioco potremo scegliere se orientarci verso una specifica specializzazione, che va da Spia (votata allo stealth) a Commando (dedito alla sacra arte dell'ammazzare il prossimo), con la variante Geniere dedicata a chi ama piazzare bombe e mine per sbarazzarsi dei "problemi". Personalmente sono partito con l'idea di affrontare il gioco in maniera ponderata, come Spia, ma vista l'impossibilità di proseguire seriamente in modalità stealth, ho optato per un bel Commando appena ne ho avuto l'occasione.

Il problema, riprendendo il discorso di prima, è tutto lì: anche possedendo "Consapevolezza" si finisce con il ritrovarsi spesso e volentieri a muoversi alla cieca e, specialmente negli spazi aperti, è davvero un attimo venire localizzati da una guardia e iniziare uno scontro a fuoco più o meno lungo.

## L'UNREAL ENGINE CHE NON C'È

Quel che lascia assolutamente basiti è il motore grafico che muove il gioco, che dovrebbe essere l'onnipresente Unreal Engine 3... peccato sia usato così male da sembrare il 2. L'impatto generale è sconfortante: texture piattissime tranne in qualche raro caso, dove un timido bump cerca di dare un senso di profondità ad alcuni materiali. Il peggio rimane l'illuminazione, completamente statica, con oggetti privi di qualsiasi ombra eccezion fatta per i personaggi, che comunque ne proiettano di assai semplici. Le animazioni sono semplicemente brutte e quella del protagonista accucciato è probabilmente una delle cose più involontariamente ridicole mai viste: il ragdoll è tremendo e spessissimo è possibile assistere a poligoni che s'intersecano in ogni dove. L'interazione con l'ambiente è misera, non esiste libertà d'azione alcuna e il giocatore è costretto a passare solo nei punti in cui il gioco lo prevede, senza alternative. In generale l'aspetto è vecchio: Alpha Protocol sembra un gioco PlayStation 2 tirato a lucido e l'unico barlume del motore di Epic lo si vede nelle scene d'intermezzo, che presentano dei visi ben dettagliati, pur se poco espressivi. A proposito di tali sequenze, la possibilità di interagire selezionando diversi tipi di atteggiamento (spiritoso, sarcastico, professionale e via discorrendo) è implementata discretamente, ma non sempre si capisce dove andrà a parare il nostro Michael, finendo con l'influenzare le discussioni in maniera talvolta casuale e imprevedibile.

In ogni caso, dopo tutta questa attesa era lecito attendersi ben altro.

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

**IL MOTORE GRAFICO DOVREBBE ESSERE L'UNREAL ENGINE 3... PECCATO SIA USATO COSÌ MALE DA SEMBRARE IL 2**

La granata incendiaria regala soddisfazioni. L'effetto delle fiamme molto meno.

## Commento

**Inutile girarci intorno, anche perché l'avrete intuito leggendo la recensione: Alpha Protocol è una cocente delusione, soprattutto se speravate di trovare un titolo in grado di unire le emozioni di uno Splinter Cell con la profondità di un GdR. Nulla di tutto ciò è presente nel prodotto di Obsidian, che arriva stanco alla meta. La colpa di chi è? Forse dei troppi rimaneggiamenti, forse dell'incapacità di proporre qualcosa di nuovo. Mettiamoci pure una trama inutilmente complicata, dei personaggi dallo spessore di un foglio di carta, una IA mediocrissima, un UE3 usato male con mai, ed ecco che il polpettone (assai indigesto) è servito.**

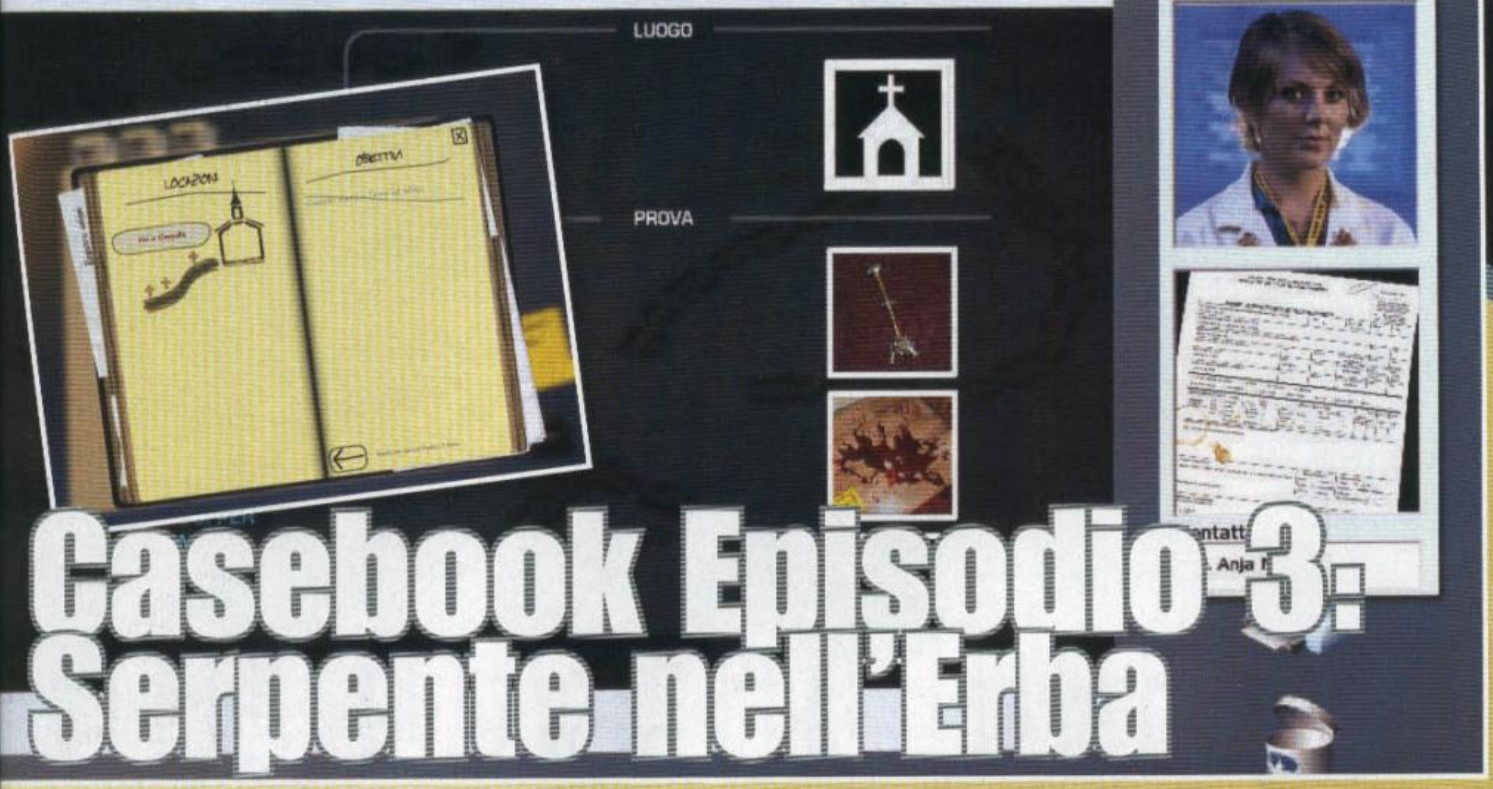
*Pro:* Longevo è longevo...

*Contro:* ... ma assai ripetitivo
Motore grafico utilizzato male
Non mantiene le promesse

VOTO 57

CPU: Single Core 1.5 GHz (Single Core 1.5 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 128 MB (Una qualsiasi con 128 MB)
SPAZIO SU HD: 1 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
SVILUPPATORE: Arceo ■ PUBLISHER: Adventure Productions
DISTRIBUTORE: Blue Label ■ MULTIPLAYER: Assente
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 14.90

www.casebook.it




# Casebook Episodio 3: Serpente nell'Erba

## Non sarà... un'avventura...

Forse pochi lo sapevano, ma questo è il terzo episodio di Casebook. Che fine hanno fatto i precedenti capitoli? Cosa è successo? Quali particolari sono stati svelati? Il mistero si infittisce, ma resterà tale: oggi si parla di Serpente nell'Erba e stop.

La storia: seguendo le tracce di un pericoloso maniaco assassino, voi e il detective Burton siete finiti in un allegro paesino chiamato Garden. Tanto per portare un po' di sfiga al luogo, arrivate qualche istante dopo l'uccisione di un tizio in una chiesa. Chi è stato? Beh, il detective sospetta del tizio che state inseguendo, anche se tutte le prove apparentemente portano a un altro disgraziato. L'avventura dunque vi "costringerà" quindi a parlare con un sacco di gente, analizzare prove e fotografare oggetti.

Casebook è composto da due distinte sessioni: la prima fase è quella investigativa, dove avrete il compito di analizzare la scena del crimine (e le ambientazioni successive) fotografando tutto quello che vi sembri anche solo vagamente interessante. La macchina fotografica è in un certo senso "magica", perché non si limiterà a immortalare i vari oggetti, ma permetterà anche di raccogliere frammenti di DNA, prove e via discorrendo... insomma, sarebbe la macchina fotografica definitiva se non avesse una memoria talmente scarsa da contenere al massimo otto foto. Comunque, una volta riempita la memoria si passa alla fase 2, che prevede che si scarichino le immagini nel computer del vostro furgone/laboratorio, dove si dovranno anche estrarre, con semplici movimenti del mouse, tutti gli elementi utili. Sempre nel furgone, dovrete associare tra loro le foto, collocandole sul casebook e trascinandole l'una sull'altra finché non viene individuata una corrispondenza. Questa operazione, alquanto meccanica, vi permetterà di proseguire nell'avventura, visto che potrete associare delle prove ai sospettati.

"Buondì" - "Detective Burton, è lei?" (semicit.)

Wow che fortuna! Una bestiaccia immonda da fotografare!

Casebook è un'avventura grafica estremamente facile da approcciare: le cose da fare sono poche e sempre quelle, ed è impossibile sbagliare. Nei colloqui non potrete fare altro che assistere alle varie scenette, mentre la macchina fotografica vi segnalerà gli oggetti da fotografare. Detto in altra maniera, anche chi non ha mai giocato con un'avventura non avrà alcun problema a concludere con successo l'indagine.

Esteticamente, Casebook offre una qualità altalenante: i filmati sono ben realizzati e gli attori piuttosto bravi, ma le ambientazioni sono un po' scialbe, e muoversi al loro interno non è proprio il massimo della vita. Dove infine c'è grafica "pura", come al terminale del PC, non raggiungiamo la sufficienza: si respira un'aria troppo "amatoriale", che non è lecito attendersi da un videogioco uscito da meno di cinque anni.

**Raffaele Sogni**
**raffo@sprea.it**

## Commento

**Volete un'avventura facile facile che vi porti via poco tempo? Vi diverte l'idea di partecipare a una sorta di film interattivo? Avete pochi dindi nel salvadanaio? Casebook potrebbe fare al caso vostro: è un gioco molto "easy" (in tutti i sensi) nel quale la storia viene narrata da attori in carne e ossa. Non aspettatevi nulla di più però, perché il livello di impegno richiesto è davvero minimo e praticamente non ci sono enigmi impegnativi da risolvere.**

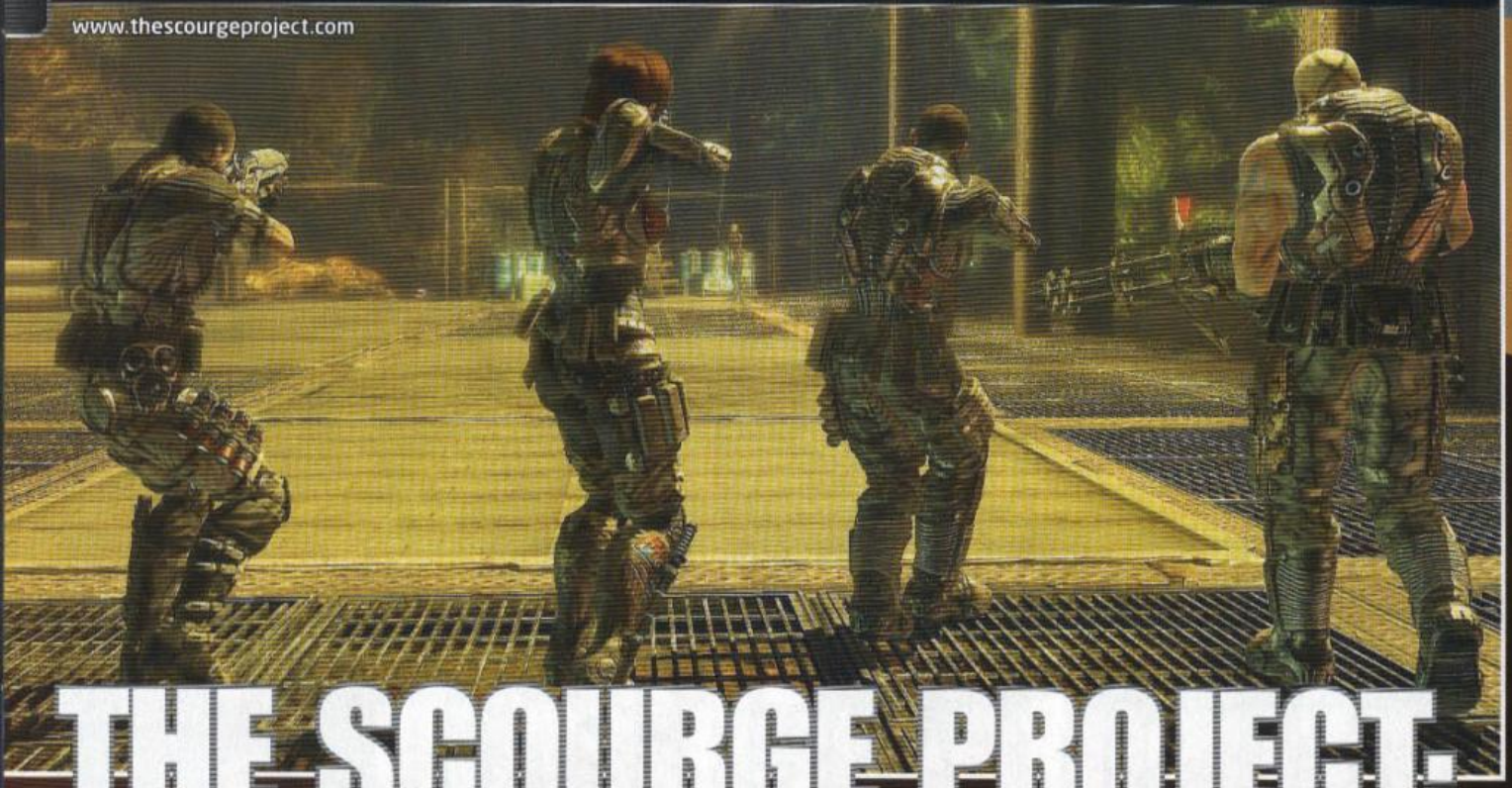
*Pro:* Carina la storia
Immediato

*Contro:*
Eccessivamente breve e facile
Tecnologia un po' antiquata

VOTO 60

■ **CPU:** Dual Core 1.8 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB per Vista)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X1900/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon X1900/nVidia GeForce 6800)
■ **SPAZIO SU HD:** 5.4 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Tragnarion Studios ■ **PUBLISHER:** Bitbox S.L.
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** LAN, Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Testi ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 14,99

www.thescourgeproject.com



# THE SCOURGE PROJECT: EPISODES 1 AND 2

***Quattro mercenari spaziali osservano la scia di ovvietà fantascientifiche lasciata lungo il cammino, e un dubbio li assale: ci sarà davvero bisogno di un terzo episodio?***

Sì, lo so, le immagini qui intorno non sono poi così male. Balza agli occhi la totale aderenza ai canoni di Gears of War, ma non si può non dare atto al piccolo team spagnolo di Tragnarion Studios (una cinquantina di elementi e un solo titolo all'attivo, il discreto Doodle Hex per DS) di aver mostrato coraggio nell'affrontare i più famosi prodotti d'azione, spesso forti di budget stratosferici. Metteteci anche un'offerta di gioco che, tra singolo, modalità co-op e multiplayer competitivo, a una prima occhiata si presenta solida e addirittura generosa, in virtù del prezzo contenuto.

Purtroppo, però, il numero di imperfezioni, tra sciocchezze e veri e propri bug, lascia davvero basiti: certo, ci sono videogame in grado di far passare sopra a magagne anche gravi, di quelle che ti costringono a ricaricare la partita, ma in questo caso alla base c'è un prodotto fin troppo "nella norma" per riuscire a compensare i problemi, tanto a livello narrativo quanto nelle "scelte" (una parola grossa, almeno in questo caso) operate nel gameplay. Detto questo, una prova approfondita e senza particolari pre-concetti ha permesso di trovare qualche qualità anche in questo modesto prodotto,

**OGNI PERSONAGGIO HA LA SUA VICENDA E LE SUE MOTIVAZIONI, E SCEGLIENDO L'UNO O L'ALTRO ABBIAMO MODO DI ASSISTERE A FLASHBACK "PERSONALIZZATI"**

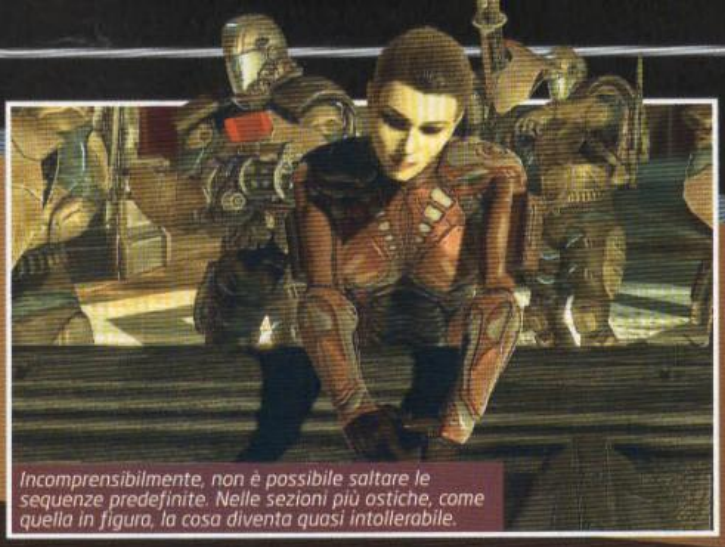
in particolare per la discreta sfida che TSP è riuscito a offrire a noi e agli altri giocatori collegati in co-op (che non sono mai mancati): quindi siate pazienti, continuate a leggere e smettetela di grugnire come Marcus Fenix...

## TRE PAROLE, UNA CONDANNA

Il plot di questi primi due capitoli di TSP (in teoria, la serie dovrebbe proseguire con un episodio per volta) è riassumibile in tre elementi, e sono tutti scontati fino alla nausea: mercenari, mega-corporazioni e virus mutati. A difesa dell'operato di Tragnarion, però, va rilevato il riuscito tentativo di imitare dinamiche e modi, seppur risaputi, dei prodotti più blasonati, con un tono appropriato e persino con qualche slancio interessante: ogni personaggio ha la sua vicenda e le sue motivazioni, e scegliendo l'uno o

*Il gioco implementa PhysX, con il solito aumento di dettaglio nelle esplosioni. L'interazione con l'ambiente, però, è praticamente nulla.*

*Questo personaggio è rimasto come un baccalà, aspettando placidamente la morte dei suoi compagni. Tutto ciò è molto triste...*


Incomprensibilmente, non è possibile saltare le sequenze predefinite. Nelle sezioni più ostiche, come quella in figura, la cosa diventa quasi intollerabile.

## "A CLONE OF GEARS OF WAR, FRUSTRATING BUT FUNNY ENOUGH"

**Durante la prova, mi sono permesso di fare qualche domanda ai giocatori incontrati nella campagna in co-op, come un vero rompiscatole del web. La risposta migliore è stata la laconica affermazione riportata poco sopra: una recensione di nove parole, però, sarebbe stata troppo corta...**

La basilare fase di hacking è uno dei tanti cliché videoludici utilizzati da The Scourge Project.

l'altro abbiamo modo di assistere a flashback "personalizzati" con nuovi dettagli della trama, resi attraverso una visuale in soggettiva. Si tratta di semplici video, da collezionare giocando con tutti gli eroi, che vanno a integrare i passaggi realizzati sfruttando il motore del gioco, il non più giovane ma sempre prestante UE3, con risultati più che onorevoli. Sotto questo profilo è sorprendente rilevare quanto i Tragnarion si siano impegnati nel progettare cinematiche complesse, quasi al livello di un titolo Tripla A, mentre hanno clamorosamente fallito proprio nei territori più congeniali ai team piccoli e giovani, in termini di originalità e innovazione sul gameplay. D'altronde, sarebbe già una gran cosa se tutto funzionasse a dovere...

### FUGGITE, SCIOCCHI

Mi perdonerà Gandalf, ma anch'io avrei rivolto questa frase ai compagni digitali di The Scourge Project, in innumerevoli occasioni: la campagna, come in altri titoli co-op, è giocabile anche in solitario, con gli altri personaggi guidati dall'IA, ed è proprio qui che cominciano i problemi gravi, fino a rendere quasi impraticabile questa parte dell'esperienza. Le routine che governano i mercenari e i loro avversari umani (ci sono anche organismi mostruosi, ma è meglio lasciare perdere) sono fatalmente identiche in termini di aggressività, e questo porta i nostri alleati al suicidio involontario una volta che lo scenario o il numero dei nemici presentano un minimo di difficoltà. Mi sembra ancora di vederli, come in un incubo, mentre avanzano sfruttando i ripari dello scenario, per poi "impazzire" al primo scontro armato impegnativo, costringendomi ad azioni di salvataggio senza alcuna speranza (obbligatorie, pena il Game Over). Quando abbiamo parlato di "aderenza" ai canoni di GoW, d'altronde, mica scherzavamo: la già citata dinamica del soccorso ai compagni è pratica diffusa per il co-op, ma qui anche tutto il resto risponde a quanto visto nel titolo Epic, dal focus per la mira all'inquadratura decentrata, passando per l'uovo di colombo delle produzioni action del nuovo millennio, ovvero la copertura automatica dietro ai ripari, con conseguente fuoco "di rimessa" (in questo caso, però, non è possibile saltare da un nascondiglio a un altro). Tornando ai problemi delle IA, però, va detto che le conseguenze più gravi vengono risolte durante il gioco in cooperativa, a patto che non ci sia nemmeno un personaggio controllato dalle routine suicide: dal finale del primo episodio in poi, le sfide cominciano a farsi appaganti per un team affiatato, con orde di nemici resistenti e ben armate che costringono a coprire ogni angolazione di tiro, in particolare nelle sparatorie precedenti al confronto con i boss. In egual misura, però, le stesse sezioni possono risultare frustranti per un giocatore singolo, costretto a rivivere ad libitum la famosa scena del cecchino di Full Metal Jacket...

I compagni in carne e possa possono entrare in qualsiasi momento in partita, ma l'ascensore è sicuramente il luogo più rilassante...

**I TRAGNARION STUDIOS HANNO CERCATO DI METTERE INSIEME UN'OFFERTA DI GIOCO COMPLETA, SENZA AVER LA FORZA DI GESTIRE I SINGOLI COMPARTI**

### PICCOLO SBRUFFONE

In generale, il problema più pesante che affligge TSP è la voglia di strafare senza troppo impegno: tanto nel singolo quanto nel co-op, ad esempio, sono stati introdotti alcuni generici poteri per i protagonisti, come scudi di energia e onde d'urto, senza dare alcun peso alla cosa in termini narrativi e senza enfatizzarla adeguatamente nel gameplay; stessa cosa succede per le armi, le cui versioni modificate servono solo ad aumentare la varietà dell'arsenale, altrimenti sotto gli standard. Le mappe per le canoniche opzioni competitive, inoltre, sarebbero anche di buona fattura, grazie alla vera pletora di elementi da sfruttare per la copertura, ma l'esagerata potenza di alcune armi (come una sorta di lanciamissili) rivela lo scarso lavoro di bilanciamento svolto per queste modalità, come se fossero state aggiunte all'ultimo momento, al grido di "dai, tanto che ci vuole?". Esiste pure un sistema di ranking per tenere traccia dei risultati di ogni giocatore nelle varie modalità (basato su Gamespy), ma ci è difficile immaginare grosse comunità di utenti impegnati a far crescere i propri eroi: casomai, come detto, è più facile pensare a gruppi di indomiti amanti del co-op, che hanno già consumato le strade dei vari idoli del genere. Infine, è stata inserita una modalità senza compagni e senza stacchi narrativi, con le scene d'azione nude e crude, ma anche in questo caso la frustrazione è dietro l'angolo: naturalmente, non c'è più da pensare alla sventatezza degli alleati, ma la forza e il numero degli avversari rimangono quelli della versione per quattro utenti, con le conseguenze che potete immaginare.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

## Commento

**Non ci sentiamo di punire eccessivamente il lavoro di Tragnarion Studios: intervenendo sulle problematiche minori, The Scourge Project potrebbe diventare un titolo dignitoso nel comparto co-op e in quello competitivo, rispettivamente per la buona sfida offerta dalla campagna e per la discreta fattura delle mappe. Purtroppo, è invece difficile pensare a un salvataggio a posteriori del single player, perché è evidente l'incapacità del team di programmare IA appropriate, in particolare per i nostri compagni di squadra. Il prezzo, dal canto suo, è invitante, e non abbiamo avuto troppi problemi a trovare "amichetti" (come li chiama la mia compagna) con cui giocare online.**

***Pro:*** Campagna in co-op corta ma impegnativa...

***Contro:*** Pessima IA dei compagni di squadra
Approssimativo in troppi aspetti

**VOTO 52**

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

***Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.***

# PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Come ogni anno, verso la fine della primavera, si ripete il rito dell'analisi a posteriori dei due maggiori titoli calcistici che, a ridosso delle vacanze natalizie, si sono contesi hard disk e portafogli degli appassionati di calcio da poltrona virtuale. Anche quest'anno la sfida è stata tra FIFA e Pro Evolution Soccer giunti, rispettivamente, alla versione 10 e 2010. Dopo la disamina del mese scorso di FIFA, non molto lusinghiera a dire il vero, tocca a PES farsi sotto ribaltando il clamoroso ire a uno dell'anno scorso e affermandosi, almeno per quanto riguarda la nostra piattaforma, come il miglior gioco di calcio su piazza anche a distanza di sei mesi dalla pubblicazione. In realtà, come non avrete mancato di notare dal bollino giallo a fondo pagina, si tratta di una vittoria di Pirro, ottenuta più per demeriti della concorrenza che non per qualità proprie, sopratutto considerando il fatto che la versione PC di PES 2010 non ha nulla da invidiare a quelle console. La questione dell'anzianità del motore grafico e del sistema multigiocatore di PES per PC è già stata ampiamente dibattuta in sede di recensione, ma almeno dal punto di vista qualitativo globale, i leggeri miglioramenti del netcode hanno contribuito a rendere decisamente più appetibile la versione 2010 rispetto a quella precedente. Una rifinitura che sa più di debug accurato di PES 2009 che non di rifacimento, probabilmente dipendente da una sostituzione completa dell'engine e dell'infrastruttura client-server in cantiere per le versioni successive. Rimane la sostanziale fruibilità in multiplayer nell'uno contro uno nonostante le magagne che Konami ha tenuto sotto traccia con una serie di patch volte a migliorare (se pur di poco) infrastruttura e gameplay. Il campo in cui Pro Evolution Soccer risplende rispetto alla concorrenza è però, anche quest'anno, quello del supporto della community, dal punto di vista di modding, replay e tornei organizzati. Siti come Pesmania e TuttoPES sono al lavoro senza interruzione da almeno sei mesi a questa parte: patch e superpatch di ottima qualità si alternano ad aggiornamenti di vario tipo, permettendo ogni genere di personalizzazione (la SM Superpatch la trovate nella FragZone DVD di questo mese). Molto attiva è anche la componente competitiva con tornei ed eventi organizzati che promettono bene anche per l'estate e l'autunno, in attesa della nuova versione di PES che, alla fine dell'anno, dovrebbe far evolvere definitivamente la serie verso un livello tecnologico superiore. Fino ad allora, per i ritardatari dell'acquisto calcistico su PC, Pro Evolution Soccer 2010 pare un modo migliore di investire i propri soldi rispetto a FIFA 10, pur se con tutti i limiti del caso evidenziati in sede di recensione.

# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Raramente, negli anni passati, ci è capitato di assistere a una pubblicazione così tribolata per un titolo della serie Call of Duty. Dopo l'inevitabile battage pubblicitario messo in piedi da Activision sulle qualità del single player e sulle novità proposte per quanto riguardava la valanga di modalità multiplayer (con nuove armi, perk ed equipaggiamenti nuovi rispetto al primo Modern Warfare) tutti si aspettavano un giocone di altissimo livello sotto ogni punto di vista. Poco prima della pubblicazione, tuttavia, è arrivata una doccia piuttosto fredda per gli utenti PC, per bocca di Robert Bowling di Infinity Ward, con l'annuncio dell'adozione dell'infrastruttura IWNet per il multiplayer di Windows. La nostra piattaforma veniva quindi parificata al sistema di matchmaking delle versioni console, con un cambio radicale della gestione delle istanze di gioco: non più server dedicati con possibilità di personalizzarne l'utilizzo da parte degli utenti, ma un sistema, estremamente ingegnoso peraltro, che selezionava il PC in grado di fare da host tra tutti quelli connessi alla lobby di gioco in base alla qualità della connessione e alla potenza di calcolo. Ai pregi di un sistema slegato dalla necessità di mantenere un insieme di server ufficiali (e non) costantemente attivo e allineato all'ultima versione del gioco e assenza garantita di cheater si affiancavano numerose mancanze che, soprattutto nel paragone con le versioni precedenti del gioco, avevano il sapore del passo indietro. Numero massimo di giocatori limitato a diciotto, nessun supporto per clan e tornei e, soprattutto, una completa abolizione del supporto di terze parti per quanto riguarda server, mod e nuove mappe hanno generato molto scontento nel pubblico più "estremista".

Pur apprezzando la frenesia del single player, la bellezza delle missioni cooperative e le novità del multi, l'impatto delle lobby "castrate" con l'impossibilità di scegliere server in grado di garantire ping di ottima qualità è stato piuttosto duro nei confronti di clan e giocatori solitari che non hanno apprezzato il cambiamento proposto da Infinity Ward. Si è avuta quindi una riduzione piuttosto consistente del numero di appassionati costantemente connessi sui server di gioco: i grandi numeri dei Call of Duty dedicati alla Seconda Guerra Mondiale e Modern Warfare non sono più raggiungibili, ma è indubbio che buona parte del nocciolo duro degli aficionado sia rimasta fedele a questo marchio, garantendo, almeno per le modalità più giocate, un numero di server attivi più che sufficiente a sostenere la sopravvivenza della community. È tuttavia innegabile che buona parte degli utenti che aveva consumato mouse e tastiera sul primo Modern Warfare abbia snobbato l'offerta di Infinity Ward (che a quattro mesi di distanza ha proposto un pacchetto di mappe a pagamento apprezzato su console, ma di scarso appeal su Home Computer) preferendo aspettare il sistema di lobby tradizionale e le potenzialità offerte da una completa apertura al modding di Battlefield Bad Company 2. L'assenza più completa di mod e mappe artigianali, chiude il cerchio su un prodotto dalle potenzialità multiplayer castrate per scelta commerciale e che per questo motivo risulta meno appetibile del suo concorrente diretto. Chi pensava di accodarsi con qualche mese di ritardo all'ennesimo successo annunciato di Infinity Ward faccia quindi bene i suoi conti. Fatte salve le opinioni personali su single player e gameplay del multiplayer, una cosa è certa: se l'aspetto comunitario, il modding e la certezza di accedere a server dal ping granitico sono la vostra priorità, Electronic Arts stavolta pare essere in grado di offrire qualcosa di più rispetto ad Activision, come avremo modo di vedere in occasione del TGM After di Battlefield Bad Company 2 del mese prossimo.

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

***Qual è lo sparatutto multiplayer migliore? Quello che si adatta meglio alle nostre esigenze, naturalmente! Questo mese chiudiamo l'analisi sui due sparatutto online più giocati e ci poniamo qualche domanda sul futuro di World of Warcraft. Pronti per il casual raiding?***

MMORPG

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

# RAID NO MORE?

## *Blizzard potrebbe rivoluzionare, ancora una volta, il mondo dei MMO.*

Quante volte, nel corso degli ultimi dieci anni, avete maledetto le lunghe attese necessarie a mettere insieme un numero di giocatori sufficiente a iniziare (per non parlare di portare a termine) un raid in World of Warcraft? Da giocatori accaniti quali sono i membri della redazione, lo svolgimento di un raid è sempre stato considerato un obiettivo primario per poter essere definiti giocatori di alto livello.

Sicuramente uno degli aspetti in grado di caratterizzare in maniera splendida World of Warcraft, rispetto ad altri MMO, è stato non solo la possibilità di accedere a equipaggiamenti rari, ma anche la soddisfazione di riuscire a completare instance di gioco coordinandosi con dieci, venticinque o quaranta giocatori. I raid hanno rappresentato uno degli elementi alla base del successo planetario del cavallo di battaglia di Blizzard: derivati dagli assedi di Dark Age of Camelot, sono da sempre considerati lo spartiacque definitivo tra i giocatori casuali e gli hardcore; una differenziazione dovuta non solo all'abilità e al senso tattico, ma anche alla dedizione di gruppi di persone molto vasti. Come può immaginare anche chi non ha mai sperimentato i raid, i problemi legati alla puntualità e disponibilità sono alla base dei rapporti sociali delle gilde di ogni livello. A quanto pare Blizzard, ben conscia dell'eccessivo impegno richiesto nell'organizzare raid con moti giocatori, ha deciso di cambiare drasticamente direzione con la futura pubblicazione di Cataclysm, la terza espansione ufficiale di World of Warcraft attesa per la fine del 2010. In un comunicato stampa relativo alla natura del Raid PVE che verrà introdotto con Cataclysm, è chiara l'intenzione di parificare la qualità delle ricompense nelle instance tra dieci o quaranta utenti, modificando solo il numero dei drop, proporzionandolo in base al quantitativo dei partecipanti.

*... lo stesso destino attende i party numericamente in grado di affrontare le insidie della Kharazan di turno?*

La notevole differenza qualitativa delle ricompense a favore dei raid massivi aveva finora condizionato in modo drastico non solo la giocabilità di World of Warcraft, ma anche le abitudini e gli stili di vita dei giocatori stessi, costretti a perdere parecchio tempo nella fase preparatoria (mancano i curatori, i tank, i rogue...) e un numero ancora maggiore di ore per concludere le instance più impegnative. Le novità annunciate vanno incontro ai giocatori casuali e a tutte quelle gilde che per problemi di numero ed equipaggiamento, non riescono ad accedere ai raid più impegnativi. Il rovescio della medaglia è rappresentato da un netto deprezzamento del valore dei raid massivi, con drastica diminuzione dell'importanza dei raid leader e di quelle gilde organizzate che finora hanno fatto di questa pratica la ragion d'essere di WOW. Se Blizzard ha deciso di percorrere questa strada, l'avrà fatto ponderando attentamente le conseguenze che porteranno inevitabilmente World of Warcraft a essere meno elitario nella parte più impegnativa dei suoi contenuti. Come verrà accolta questa maggiore fruibilità dalla massa, ancora molto consistente, di appassionati dei raid massivi? E soprattutto, come reagirà la pletora di imitatori che fino a oggi non erano riusciti a offrire prodotti dello stesso livello proprio per l'assenza di tale caratteristica? A Blizzard l'ardua sentenza.

*I giorni dell'attesa dei supergiocatori ultraequipaggiati sono finiti...*

*Con il numero dei partecipanti potrebbe diminuire anche la qualità tattica delle instance e le abitudini del popolo di appassionati di World of Warcraft.*

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

# MULTIPLAYER MODERNO (Seconda parte)

***La fisiologia del campo di battaglia.***

Proseguiamo questo mese con la nostra guida/panoramica sugli sparatutto che più di altri hanno stimolato il settore multiplayer. Dopo aver affrontato tutte le variabili possibili di Call of Duty: Modern Warfare 2, concludiamo questa parentesi con l'analisi del gameplay di Battlefield Bad Company 2, decisamente diverso da quello del titolo marchiato Infinity Ward e non solo per quanto riguarda la gestione delle classi.

*La modalità conquest è una variante del classico Domination: l'uso corretto dei veicoli è essenziale per vincere.*

## GIOCO DI SQUADRA

Non ci vuole molto ad accorgersi di come, nonostante le apparenze, Modern Warfare 2 e Bad Company 2, siano due titoli molto diversi tra loro per struttura e gameplay: il primo si gioca senza veicoli e su mappe relativamente piccole mentre il secondo fa pesantemente affidamento a carri, elicotteri e su un teamplay che nel gioco Infinity Ward è meno esasperato. Una delle dimostrazioni più lampanti di questo concetto è che in MW2 i quaker capaci di accumulare frag su frag vengono premiati con bonus speciali in grado di cambiare l'esito di una partita, un aspetto completamente assente in Bad Company 2, dov'è l'uso dei veicoli, in concomitanza con una buona interpretazione delle classi di medico e ingegnere, a fare la differenza tra una vittoria e una sconfitta. Fatte le dovute distinzioni in base alle modalità di gioco, si può dire che Bad Company 2 sia un titolo decisamente più orientato al teamplay, ponendo l'aspetto del frag un gradino sotto il raggiungimento dell'obiettivo.

## CALOR BIANCO

Il primo passo da fare per sfruttare quindi al massimo le potenzialità multiplayer di BC2 è quello di unirsi a una squadra invece di giocare nelle vesti di lupo solitario. I motivi per farlo sono due ed entrambi ottimi: i membri di un team ricompaiono gli uni vicini agli altri nel momento in cui tirano le cuoia, questo permette di non perdere tempo prezioso nel muoversi dalla base all'obbiettivo in caso di un'uccisione dietro le linee nemiche. Il secondo aspetto riguarda la combinazione di classi: non c'è nulla di più deprimente di vedere quattro Assaltatori muoversi tutti insieme cercando di dare una parvenza tattica alla loro avanzata. Unirsi a un Recon, un Assaltatore e a un Ingegnere nelle vesti di medico garantirà maggiori chance di sopravvivenza a voi e a loro, soprattutto quando l'azione inizia a farsi incandescente. Seguire una banda di sprovveduti che pensa solo a riapparire il più velocemente possibile non vi farà fare molta strada: vi accorgerete della qualità effettiva dei vostri compagni nel momento in cui noterete come questi prediligono il respawn presso asset (carri ed elicotteri in particolare) in grado di garantire un vantaggio nel momento in cui si riparte all'assalto o ci si trincera in difesa.

## GRAN CLASSE

La combinazione di armi ed equipaggiamenti in Modern Warfare 2 era funzionale al successo e su di essa avevamo centrato la nostra attenzione, ma la stessa cosa vale per Bad Company 2, anche se la personalizzazione delle classi del gioco DICE non modifica essenzialmente la loro funzione di base. Se l'Assaltatore è la classe adatta a tutte le stagioni e il Demolitore è adatto alle mappe in cui le forze corazzate giocano un ruolo preponderante, sappiate che la diffe-

*Il Demolitore è il nemico giurato di veicoli e carristi: occhi aperti quando state avanzando a tutta birra...*

### Mortaio

**Una delle abilità più interessanti della classe Recon è quella del tiro di mortaio. Occorre grande pratica e coordinamento sul campo di battaglia per sapere l'esatta posizione del nemico, magari una colonna corazzata. Ma una volta data la posizione, la tempesta di morte che un tiro di mortai ben piazzato è in grado di scatenare è assolutamente impossibile da contrastare. Questa tattica è molto utile anche giocando nella modalità a obiettivi. Temporizzare correttamente il lancio delle bombe impedirà agli avversari di disinnescare gli esplosivi rendendo praticamente automatica la vittoria del round.**

renza sul campo è fatta da medici e ingegneri svelti di testa e, soprattutto, di mano. Da medici la vostra priorità sarà quella di distribuire medikit sul campo: anche il resuscitare i compagni caduti è altrettanto utile, ma prima di farlo bisogna accertarsi di avere campo libero per non fare la stessa fine. Ancora più essenziale è la figura dell'ingegnere: ogni carro armato o elicottero che si rispetti dovrebbe averne sempre uno a bordo nelle vesti di cannoniere aggiunto, pronto a riparare il mezzo anche quando questo si trova in movimento. Non c'è niente di più frustrante per un pilota del restare fermo in mezzo alla mappa, mentre gli ingegneri intorno ignorano il radar che indica un mezzo da riparare.

... perché le minacce possono arrivare anche dal cielo.

## STRUMENTI DI MORTE

Oltre a saper interpretare correttamente la propria classe, per vincere a Bad Company 2 occorre essere in grado di usare i bonus che il gioco ci mette a disposizione sotto forma di veicoli, ognuno dei quali è caratterizzato da peculiarità particolari di cui bisogna tenere conto nel momento in cui si assume il loro comando. L'UAV è probabilmente il mezzo più importante dell'intero gioco visto che permette alla nostra fazione di avere una visuale precisa del campo di battaglia e della posizione del nemico. Comunicazione con la squadra su quanto accade a terra e uso delle armi di bordo sono essenziali per vincere una partita: nel caso dell'UAV volare alto è essenziale per non essere abbattuti immediatamente. Oltre all'osservazione, occorre prendere di mira i mezzi nemici, possibilmente quelli parcheggiati o in procinto di dirigersi al fronte. Rendere off limit la zona d'imbarco è un'abilità in grado dare alla propria squadra un vantaggio decisamente importante. Nei panni di un carrista, il primo comandamento è molto semplice: prudenza. Correre all'impazzata cannoneggiando le linee nemiche servirà solo a farci incontrare un missile anticarro sui cingoli o un panetto di C4 nel retrotreno. Aspettare un ingegnere e caricarlo come cannoniere aggiunto dandogli la copertura di fianchi e posteriore è un'ottima idea, così come martellare dalla distanza le difese nemiche prima di addentrarsi. Il campo aperto è vostro amico, almeno finché restate in movimento: la complessità delle aree urbane invece è una minaccia costante per cui avanzate lentamente, abbattendo edifici e strutture che possano anche solo eventualmente celare un nemico. L'uso degli elicotteri è piuttosto semplice: una volta imparato a pilotarli, inquadrate il nemico e premete il tasto di fuoco per iniziare a martellarlo come si deve, magari avvicinandovi alle loro posizioni volando bassi. L'unico vero accorgimento da adottare alla guida del Blackhawk è il volo in circolo, facendo attenzione a tenere il lato dove si trova il mitragliere verso il nemico.

La mobilità e capacità di carico degli elicotteri può essere decisiva se il pilota sa il fatto suo.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@creatti)

# BETAMACHINE

## AIKA

### G-Potato alla ricerca della pentola d'oro.

L'invasione dei MMO Free to Play dall'estremo oriente non accenna a fermarsi: anzi, con il mercato in una fase di stanca seguita al fallimento di Warhammer Online e agli sforzi di Aion di installare una base solida di utenti, l'impressione è che il futuro, almeno per il biennio 2010-2011, sarà ad appannaggio di questo genere di prodotti. Aika, come ogni altro MMO firmato G-Potato, ricalca i concetti cari a questo genere di titoli. Grafica piacevole, immediatezza e l'impressione di proporre un numero di contenuti più elevato rispetto ad altri titoli commerciali sono i punti di forza di un gioco che si installa in un lampo e, almeno per quanto riguarda la parte iniziale, propone più o meno gli stessi contenuti della concorrenza più blasonata. La scelta è fra sei classi (fignter, paladin, dual gunner, rifleman, warlock, cleric), dalle caratteristiche ben note agli appassionati di ogni MMO, con l'eccezione del Dual Gunner, studiato per fare danno sulle medie distanze. Le zone in cui è possibile iniziare a fare esperienza invece sono due: quella prescelta ci ha dato l'impressione di essere ben curata esteticamente e anche piuttosto frequentata per essere solo in una fase di open beta. Peccato per i continui messaggi dei gold seller che tempestavano la chat e impedivano di dedicarsi alla creazione di un party decente almeno fino a quando non è stato possibile mettere insieme un gruppo per chattare privatamente. Non occorre molto per rendersi conto dell'ottimo lavoro svolto dai grafici di G-Potato: lo stile anime e colorato, ma allo stesso tempo molto definito e carico di effetti, ricorda molto Guild Wars, un MMO che anche oggi non sfigurerebbe a confronto con prodotti più recenti. Dopo le prime missioni da postino e di eliminazione delle creature che circondano le zone abitate, ci siamo fatti un'idea piuttosto precisa di quello che sarà il gameplay di Aika. Nulla di nuovo sotto il punto di vista delle meccaniche di farming e combattimento, completamente basato sul punta e clicca. Molto interessante è invece l'aspetto legato alla trama. I dialoghi con i quest giver sono infatti molto complessi: anche se non prevedono uno scambio dinamico di battute, sono molto interessanti da leggere in quanto delineano una storia ben definita che, lentamente, illustra il background dell'universo di gioco. Dopo le prime quest in grado di far acquisire un numero minimo di abilità da posizionare nella apposita barra, giunge il momento di dedicarsi alla prima quest lunga, che ci mette in condizione di ottenere il nostro pet. Non un animale, ma una creatura fantastica che dovremo letteralmente assemblare portando a termine una chain quest di alto livello. Già questo rende l'idea di un prodotto di una certa complessità: l'impressione è confermata dalla presenza di un buon numero di quest PVE da portare a termine in compagnia o in solitario, cui si affianca il PVP. Al momento di scrivere era attivo solo il PVP dei Battleground, che assomiglia in tutto e per tutto a quanto fatto da Blizzard in World of Warcraft. Una combinazione di classi da amalgamare con estrema attenzione per accumulare preziosi punti esperienza e ricompense. Il PVP nel mondo di gioco non dovrebbe essere particolarmente diverso: in ogni caso saranno proprio le sue qualità, sommate ai pretesti trovati dagli sviluppatori per mettere in rotta di collisione le due fazioni, a fare la differenza tra un buon MMO gratuito e un titolo in grado conquistare ampie fette di mercato europeo e americano. La strada intrapresa pare essere quella giusta anche se, a meno di sorprese dell'ultim'ora, non è lecito attendersi colpi di scena che introducano meccaniche di gioco particolarmente inedite per un genere quanto mai bisognoso di una certa innovazione.

MODALITÀ: **OPEN** STATUS: **Attiva**
SITO: **http://aika.gpotato.com** USCITA: **Autunno 2010**

A cura di **Paolo Davide "Mascalzone" Lumia** (mascalzone@tgm.it)

# MASSIVENEWS

## *Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa "massnotizia" è qui!*

Rieccoci su queste pagine per il puntuale aggiornamento sulle ultime novità nel campo dei MMORPG. Partiamo da ciò che ci aspetta durante questa primavera iniziando col botto, ovvero la data d'uscita dell'espansione di **Age of Conan: Rise of The Godslayer**. L'ultima fatica di Funcom dovrebbe essere arrivata l'11 maggio: quando leggerete queste righe, se tutto sarà andato per il meglio, ci starete già giocando. Fare un rapido sunto dei suoi principali contenuti non è semplice, perchè sono davvero un'infinità: si va dalle molte zone inedite dedicate ai livelli dai venti sino all'ottanta della nuova regione Khitai, che ingradirà Hyboria di circa un terzo, fino alla nuova razza giocabile e alle dodici nuove fazioni che forniranno tantissime quest, così come non mancheranno dungeon e ricompense. Anzichè un innalzamento del level cap, ai giocatori verranno proposti nuovi rami di avanzamento per ogni classe, così da offrire una maggiore specializzazione atta a differenziare ancora di più i PG grazie alle abilità che diverranno disponibili. Idem per quanto riguarda l'equipaggiamento, con una grande varietà di armi e armature ottenibili attraverso i nuovi contenuti PvE. La caratteristica più innovativa dell'aggiornamento del sistema di avanzamento è sicuramente la possibilità di poter accumulare esperienza anche quando non si è collegati, in quantità anche notevole, utile soprattutto per chi usa più di un personaggio. Nonostante l'imminente espansione, la software house norvegese non ha trascurato gli update gratuiti sfornando l'1.07, che introduce un aumento dei gradi PvP cui sono associate diverse armature inedite. Tutto questo verrà accompagnato da un generale miglioramento di ogni aspetto del titolo: non mancate l'appuntamento, considerato anche che tutti coloro che acquisteranno l'espansione riceveranno l'invito alla beta del prossimo lavoro di Funcom, l'attesissimo The Secret World!

*[AoC] La maestosa porta d'ingresso del porto di Paikang, capitale di Khitai, sembra quasi dire "lasciate ogni speranza o voi che entrate"!*

Passiamo a un "piccolo" capolavoro proveniente dal Nord Europa: gli "islandesi volanti" di CCP non si fermano mai, e si preparano a pubblicare la tredicesima espansione gratuita di **EVE Online: Tyrranis**. È sicuramente la più ambiziosa di sempre, visto che introdurrà quell'interazione planetaria che era stata anticipata al Fanfest dello scorso ottobre. In buona sostanza verranno finalmente implementate le colonie, su cui i giocatori potranno costruire diversi tipi di strutture, per ora di carattere esclusivamente industriale. Quanto proposto richiama a grandi linee i migliori gestionali: i player saranno chiamati a costruire larghe reti di impianti per l'estrazione e la produzione di risorse, diverse per ognuno dei moltissimi pianeti presenti nell'universo di New Eden. Questa espansione segnerà quindi una vera e propria rivoluzione per l'economia di gioco, con un netto ridimensionamento dell'importanza dello sminamento degli asteroidi in favore di un gameplay decisamente più articolato e divertente. Col lancio di Tyrranis arriverà anche la beta di EVE Gate, l'attesissimo social network, già ribatezzato "spacebook", che permetterà ai player di interagire anche al di fuori del gioco attraverso un ampio ventaglio di feature che vanno dallo scambio di mail all'interazione politica e commerciale. In ultimo, è arrivata l'apertura delle iscrizioni per l'ottavo torneo delle alleanze, appuntamento ormai imperdibile per ogni pilota che si rispetti, e l'annuncio del prossimo Fanfest: si terrà nel 2011, per dar tempo a CCP di concentrarsi sullo sviluppo di Incarna, l'espansione che vedrà lo sbarco degli avatar su EVE! Torniamo ora al consueto fantasy con l'ultima

*[AoC] Una delle zone più impervie e pericolose di Khitai sarà sicuramente l'arido deserto di Karakorum. È in posti come questo che le nuove mount si riveleranno utili.*

*[EVE] Le aree più intensivamente sfruttate di un pianeta, così come le risorse su di esso presenti, saranno visualizzabili direttamente dallo spazio tramite l'utilizzo di un apposito scanner.*

*[EVE] Contrariamente a quanto si può dire delle espansioni precedenti, non è certo il comparto grafico il punto di forza di Tyrannis...*

[WAR] Con il terzo cambio di Game Director e l'ennesimo stravolgimento all'RvR Mythic riuscirà a risollevare le sorti di questo MMORPG? Difficile a dirsi...

[WoW] Il Monte Hijal di Nordrassil, sede dell'Albero del Mondo, a causa del cataclisma sarà nuovamente minacciato da Ragnaros e i suoi servi. Preparatevi a difenderlo!

patch di **Warhammer Online**, titolo che da un certo tempo naviga in acque poco tranquille nonostante sia passato solo un anno e mezzo dalla release. Dopo l'ennesimo cambio di Lead Designer (il terzo in pochi mesi), la patch 1.3.5 cerca di porre rimedio a quella che sarebbe dovuta essere la punta di diamante del gioco e purtroppo ne è invece sempre stata la principale pecca, ossia i contenuti reame contro reame. È stato infatti apportato l'ennesimo stravolgimento alle meccaniche degli assedi al fine di renderli maggiormente giocabili e coinvolgenti, limitandone le battaglie a gruppi di massimo 24 giocatori. D'accordo che la mancanza di performance dell'engine è una cosa che Mythic non può risolvere (però poteva senz'altro progettarlo meglio...) ma, visto che ciò ha comportato la riduzione della guerra RvR a una sorta di scenario multistadio rimuovendo oltretutto le istanze PvE delle Capitali, non è che i giocatori possano dirsi entusiasti. Anche perché a questo punto hanno capito dove voleva andare a parare la diminuzione del numero di scenari disponibili avvenuta con la patch precedente.
Passiamo oltre, arrivando a **World of Warcraft**. Blizzard ha cominciato a sfornare dettagliate anteprime su quello che sarà il cataclisma: innumerevoli i cambiamenti per tutte le classi con le nuove abilità e il massiccio ribilanciamento di quelle già presenti. La softco californiana sta insomma facendo tutto il necessario per assicurarsi che i player siano ben motivati per l'ennesimo reroll di un nuovo personaggio (a che numero siete arrivati?), anche a grazie alle nuove zone e al redesign di quelle esistenti che sicuramente farà respirare aria fresca in quel di Azeroth. Sono state infatti presentate la città di Vashj'ir e il Monte Hyjal, mentre ancora poco o nulla si sa sui nuovi contenuti PvE e PvP, se non che non dovrebbe mancare molto prima che vengano svelati.
Ora alcune brevi notizie sul mercato dei giochi free to play: la versione italiana di **Rappeiz** è stata resa disponibile e vi invitiamo caldamente a giocarla, visto che senz'ombra di dubbio si tratta del miglior MMO gratuito completamente localizzato nella nostra lingua.
Rimanendo in casa gPotato segnaliamo un importante aggiornamento per l'open beta di **Allods Online** che ne ha sistemato alcuni dei difetti più criticati, mentre per il suo principale rivale **Runes of Magic** è già tempo di seconda espansione: la patch 3.0, prima fase del Chapter III che comprende l'innalzamento del level cap e molte altre feature, è già stata pubblicata da Frogster, e a breve sarà pronta anche la seconda ed ultima.
Concludo segnalandovi un paio di nuovi titoli: sono attualmente in closed beta **SAGA Online**, fantasy votato all'azione che si annuncia molto completo, **Tales of Fantasy** e **Battle of Immortals**, interessante soprattutto per l'ambientazione mitologica che comprende Egizi, Maya, Atlantidei e via dicendo.

[RoM] Thunderfoof Hills, una delle principali città di Zandorya, la nuova regione introdotta con Chapter III, sarà zeppa di nuovi contenuti che porteranno i player sino al sessantesimo livello.

[WoW] La rigogliosa città di Vashj'ir era stata inghiottita dalle tumultuose acque del Great Sea, ma è pronta a riemergere per offrire nuove e avvincenti sfide end-game!

## IL MMORPG DEL MESE: VINDICTUS

Mabinogi, nonostante sia un MMORPG gratuito pubblicato ufficialmente nel vecchio continente solo da pochi mesi, è uno dei titoli più conosciuti ed apprezzati dalla community italiana, che lo ha giocato per anni sui server nordamericani. Ebbene, ora sta per arrivare il suo seguito che, conosciuto sul mercato orientale col nome di Mabinogi Heroes, verrà pubblicato in occidente da Nexon col nuovo nome di Vindictus. Innumerevoli sono i motivi per cui ve lo raccomando, dalla qualità del motore grafico mosso dal pluridecorato Source Engine sino all'originale background basato sulla mitologia celtica, passando per l'innumerevole numero di armi e l'innovativo sistema di combattimento che consentirà di interagire con gli elementi presenti nell'ambiente per offrire scontri dinamici e avvincenti, conditi da una sana dose di gore e da personaggi femminili arditamente voluttuosi che ne fanno un gioco adult-only, e quindi decisamente intrigante.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@spe.it

# MODIFICATION

***Nessuno vi lancerà i componenti, ma vi divertirete un sacco lo stesso.***

## ACTION - MECHWARRIOR LIVING LEGENDS

Alzi la mano chi tra voi, con almeno una quindicina d'anni d'esperienza videoludica, non abbia in passato messo mano su uno qualsiasi dei titoli della serie Mechwarrior. Abbassatele e iniziate a leggere la recensione di uno dei migliori mod mai realizzati per Crysis. Stiamo parlando di Mechwarrior: Living Legends, una total conversion basata completamente sulle potenzialità del CryEngine 2, che ha dato i natali al noto sparatutto Crytek. Living Legends è un ibrido tra un FPS tradizionale e un simulatore, proprio com'erano intesi i titoli della serie Mechwarrior: il giocatore viene messo al comando di giganteschi robot da combattimento caratterizzati da differenti capacità offensive e difensive in relazione al modello utilizzato. I cambiamenti del mercato e la definitiva flessione dei simulatori come genere appetibile hanno finito per travolgere anche il brand ispirato all'universo Battletech, che tuttavia trova l'occasione giusta per rivivere fasti ormai sopiti proprio con questo mod. Tutto quello che gli aficionado della pletora di titoli pubblicati a cavallo tra gli anni novanta e il duemila è stato preso in considerazione e inserito in questa modification di grande qualità. Le modalità disponibili prevedono fino a trentadue giocatori scontrarsi in scenari derivati dalla giungla di Crysis (ma anche zone deserte, catene montuose e arcipelaghi di vaste dimensioni), replicando la guerra tra fazioni di "The Clans" e "Inner Spere" teorizzate nell'universo fittizio di Battletech. L'attenzione al dettaglio nel ricreare con ogni dovizia di particolari mech e armamenti è evidente fin dal primo secondo che si trascorre nel menu principale: il numero di mech che è possibile utilizzare fa il pari con la diversità strutturale dei vari mezzi a disposizione. Si passa dai classici mezzi corazzati ai mech bipedi con braccia e spalle armate fino all'inverosimile, senza trascurare caccia modulari in grado di volare a velocità folli nelle mappe con ampi tratti di mare; tutto insomma è stato ricreato con eccezionale attenzione al dettaglio, che non mancherà di mandare in visibilio chi ha sempre sognato di devastare scenari di parecchi chilometri quadrati a suon di laser, missili e proiettili incendiari. Proprio la diversità delle armi e l'oggettiva difficoltà di pilotare correttamente uno qualsiasi di questi bestioni sono l'aspetto più importante di un mod che non concede nulla al plug & play, ma obbliga il giocatore a un lungo periodo di apprendistato per far compiere ai colossi di acciaio le manovre desiderate. Living Legends nasce infatti per essere giocato con una certa assiduità, non solo per la complessità del sistema di controllo, ma anche per l'eccezionale profondità dei combattimenti: una caratteristica che obbliga a creare clan affiatati in grado di realizzare squadre complete per potenziale offensivo e difensivo. La grande diversificazione delle armi a disposizione è un chiaro indizio sulla necessità di studiare tatticamente la composizione del proprio gruppo per avere la meglio sugli avversari: gittata, tipo di danno, consumo di munizioni e mobilità del mech scelto sono i parametri essenziali da tenere bene a mente quando ci si imbarca in uno scontro multigiocatore. Online abbiamo disputato una dozzina di partite e dopo aver trovato il giusto compromesso tra maneggevolezza e potenza di fuoco, siamo riusciti a prendere parte a battaglie assolutamente entusiasmanti per intensità e spettacolarità. Alberi abbattuti, edifici distrutti e cimiteri di mech in fiamme hanno riportato alla mente le migliori scene della serie animata di Robotech: se anche voi nutrite una certa nostalgia per questo tipo di ambientazione, questa total conversion fa assolutamente al caso vostro. Provatela, soprattutto se siete in possesso di un PC di alto livello in grado di gestire senza problemi spazi aperti ed effetti tipici del Crytek Engine.

*Molto belle le plance di comando, diversificate per ogni mech e complete di ogni genere di indicatore.*

*Gli effetti sono eccellenti, e non solo quelli delle armi.*

*Non solo robottoni: in certe mappe è essenziale puntare sull'aviazione per avere la meglio sugli avversari.*

Titolo MECHWARRIOR LIVING LEGENDS
Gioco CRYSIS
Sito http://www.mechlivinglegends.net

GLOBALE **95**

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@tgm.it)

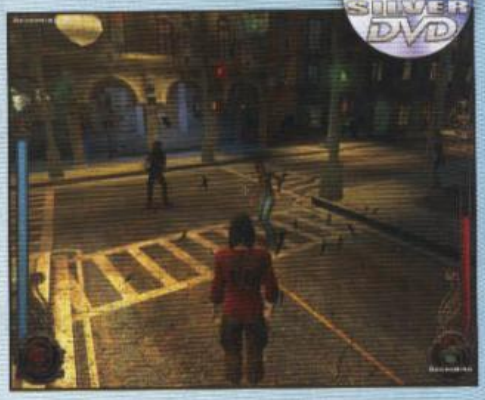
# MODIFICATION

***Sangue fresco per un gioco di sei anni fa?***

## FPS/RPG - VAMPIRE THE MASQUERADE: CAMARILLA EDITION MOD

GIOCALO SILVER DVD

A quanto pare sembra proprio di sì visto che, dopo numerosi cambiamenti e affinamenti è finalmente stata pubblicata la versione finale del Camarilla mod per Vampire Bloodlines, splendido titolo di Troika di qualche anno fa. Questa modification cambia numerosi aspetti essenziali del gioco rendendolo decisamente più difficile rispetto all'originale che nel 2006 abbiamo allegato a TGM. Mantenere la "Masquerade" è ora più complicato visto che il vampiro che impersoneremo è stato reso molto più dipendente dal sangue, con il rischio di andare in frenzy nel momento sbagliato. Occorrerà quindi interpretare la parte del vampiro con maggiore coerenza e attenzione alle situazioni in cui andremo a cacciarci. Non solo: è stato modificato il fluire della trama con una serie di dialoghi e scontri che esulano, in certi casi notevolmente, dalle vicende del gioco originale, aumentando il già elevato valore di rigiocabilità di questo titolo. L'aspetto più innovativo sul fronte del gameplay tuttavia riguarda la modifica delle discipline, che ha comportato il cambiamento radicale di alcune di esse, l'eliminazione di altre e la creazione di alcune completamente nuove. Proprio la sperimentazione di nuove combinazioni di fascino, abilità d'attacco e di difesa, genera le maggiori novità sul fronte della giocabilità, che potrebbero spingervi a riprendere in mano quest'ottimo gioco, soprattutto dopo la campagna di aggiornamenti ufficiali e non messa in campo dagli appassionati. Chiude il cerchio una serie di piacevoli novità grafiche sulle skin di corpi e volti dei personaggi principali del gioco, che rende questo mod un must per i fan della grande mascherata.



Titolo CAMARILLA EDITION MOD
Gioco VAMPIRE THE MASQUERADE
Sito http://www.moddb.com/mods/camarilla-edition

GLOBALE **88**

## RPG - GATES TO AESGAARD 2

GIOCALO SILVER DVD

Ci sono giochi che non muoiono mai: The Elder Scrolls: Oblivion è probabilmente uno di questi. Forte della comunità che in precedenza aveva versato lacrime e sangue per realizzare mod di qualità per Morrowind, questo mese potrete mettere le mani su uno dei progetti più ambiziosi per Oblivion: Gates of Aesgaard 2 è un pacchetto molto consistente, che aggiunge una nuova area a quella del gioco originale, ma soprattutto una main quest gigantesca tutta da giocare tra vecchi e nuovi territori. Mostri, personaggi e oggettistica varia mescolano quanto fatto da Bethesda con il lavoro dei modder in modo eccellente, il tutto per garantirvi almeno dieci ore di esplorazione e combattimenti. Il miglior mod per Oblivion? Probabilmente no, ma qualcosa che ci va molto vicino senza dubbio.

Titolo GATES TO AESGAARD 2
Gioco OBLIVION
Sito http://www.gatestoaesgaard.tk

GLOBALE **89**

## ACTION - LANCE GOLD

GIOCALO SILVER DVD

Gears of War per PC non sarà stata una delle conversioni meglio riuscite della storia (almeno fino alla prima patch), tuttavia è un gioco solido, che in single player ha regalato belle soddisfazioni agli appassionati di casa Epic. Tanto per non perdere la mano, ecco un bellissimo pacchetto che ci permetterà di mettere piede in livelli completamente nuovi e affrontare orde di Locuste. Si tratta di un mod ispirato alla modalità survival presente nel multi cooperativo di GOW 2, che vi mette di fronte a ondate successive di alieni usando le armi del gioco originale, ma anche nuove classi dotate di abilità particolari. Un mod tutto da provare che, pur privo di una storia ben definita, merita qualche ora del vostro tempo grazie a livelli ben congegnati e tatticamente molto vari.

Titolo LANCE GOLD
Gioco GEARS OF WAR
Sito http://kantham.uuuq.com

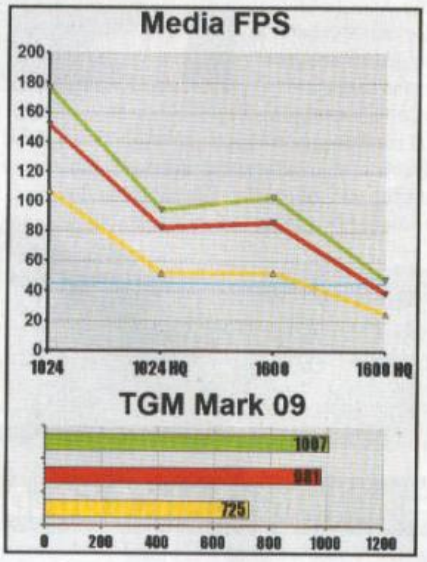
GLOBALE **81**

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

***C'è aria di novità questo mese! Le nuove schede video DX11 di Nvidia sono finalmente arrivate, ma ATI affila le armi con le Radeon overcloccate...***

## I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 3,20 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.




## IL BORSINO DELL'HARDWARE

**The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| = | mon | SAMSUNG SYNCMASTER 305T+ | € 1.450 |
| ▼ | cpu | INTEL CORE i7 EXTREME 980X | € 890 |
| = | vid | RADEON HD5970 | € 619 |
| ▲ | vid | GEFORCE GTX 480 | € 529 |
| = | ssd | INTEL X25-M 160 GB | € 399 |
| = | vid | RADEON HD5870 | € 369 |
| = | vid | GEFORCE GTX 470 | € 359 |
| New | cpu | AMD PHENOM II X6 1090T | € 289 |
| = | vid | RADEON HD5850 | € 269 |
| New | cpu | INTEL CORE i7 930 | € 249 |
| = | vid | GEFORCE GTX 275 | € 235 |
| ▼ | vid | RADEON HD5830 | € 199 |
| New | cpu | AMD PHENOM II X6 1055T | € 189 |
| ▼ | cpu | INTEL CORE i5 750 | € 159 |
| = | cpu | AMD PHENOM II X4 965 | € 145 |
| = | vid | RADEON HD5770 1 GB | € 129 |
| ▼ | vid | RADEON HD5750 | € 109 |
| = | vid | RADEON HD4850 | € 99 |
| = | vid | GEFORCE GTS 250 | € 89 |
| = | cpu | AMD PHENOM II X2 555 | € 85 |

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Borsino invariato nella sostanza rispetto al mese scorso, con un numero impressionante di segni "uguale" e pochissime variazioni, complice probabilmente una rilevazione effettuata a pochi giorni di distanza da quella precedente e, soprattutto, dal fatto che la diminuzione fisiologica dei prezzi potrebbe essere stata compensata dalla picchiata dell'euro (leggi: ora che la rivista è stata stampata, i prezzi nei negozi potrebbero essere sensibilmente superiori). Da segnalare l'arrivo del Core i7 930, che ha scalzato il 920, e dei processori Phenom II a 6 core, indubbiamente più interessanti – per il prezzo – dell'unica controparte disponibile.

## NEWS IN BREVE

### ARRIVANO LE GEFORCE 465?

La notizia rimbalza da più fronti, tuttavia al momento di andare in stampa Nvidia non ha confermato né smentito l'arrivo di una scheda di fascia media basata su Fermi, ottenuta ridestinando le GPU GF100 "uscite male" su un prodotto da 250 euro. E c'è anche chi dà i numeri: 352 stream processor attivi, bus a 256 bit, 1 GB di RAM GDDR5. Intanto si vocifera che le edizioni portatili delle nuove GeForce 400 vedranno la luce entro giugno.

### FUNERALE FRETTOLOSO PER I FLOPPY

Ha fatto piuttosto scalpore, anche se ovviamente non ha sorpreso nessuno, l'annuncio di Sony di voler interrompere definitivamente la commercializzazione di floppy disk da 3,5" entro il 2011, al punto che in molti si sono affrettati a intonare il de prufundis per l'ormai desueto supporto. Ma, a trent'anni di distanza dalla sua invenzione, c'è ancora chi lo produce. Verbatim ha infatti confermato l'intenzione di proseguirne la vendita finché il mercato lo richiederà.

### SSD SEMPRE MIGLIORI

Non si arresta l'evoluzione dei drive a stato solido destinati, in un futuro che tutti giudicano prossimo ma che non sembra arrivare mai, a sostituire gli attuali dischi fissi. G.Skill ha infatti introdotto sul mercato la sua nuova linea Phoenix Sata-II con controller SandForce SF-1200, capace di garantire 280 MB al secondo in lettura e 270 MB al secondo in scrittura. I tagli previsti sono 50, 100 e 200 GB, ma purtroppo i prezzi non sono stati annunciati.

# IL PC IDEALE

**I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).**

## PROCESSORE

### INTEL CORE i7 EXTREME 980X — € 990

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

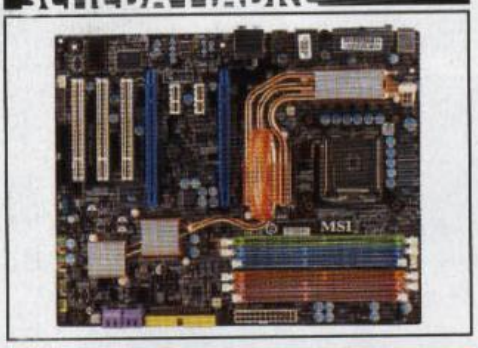
### AMD PHENOM II X6 1090T — € 269

La nuova "testa di serie" della line-up AMD si piazza subito come processore perfetto per la fascia media, con i suoi 6 core che si possono overcloccare a piacere.

### AMD PHENOM II X2 555 — € 85

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

## SCHEDA MADRE




### MSI ECLIPSE X58 — € 249

Una scheda madre per Core i7 dotata delle migliori tecnologie e di tre connettori PCI Express x16, con cui è possibile creare combinazioni SLI e Crossfire-X.

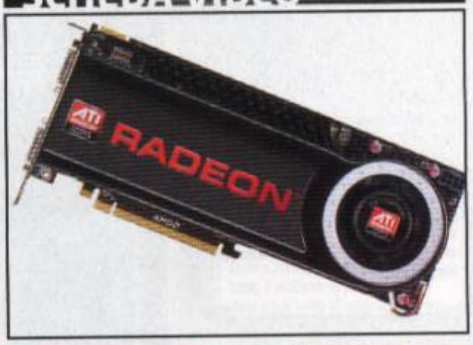
### GIGABYTE GA-890GPA-UD3H — € 125

USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video in crossfire a un prezzo davvero accattivante. Cosa desiderare di più?

### ASUS M3A78 — € 60

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

## SCHEDA VIDEO




### RADEON HD5970 — € 619

3.200 straming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

### RADEON HD5830 — € 199

Una piccola genialata: con caratteristiche a metà strada tra una 5770 e una 5850, offre delle buone prestazioni a un prezzo piuttosto ragionevole.

### RADEON HD5750 — € 109

Il prezzo è un po' salato per un modello economico, ma considerando che la forza della GPU è indispensabile, è opportuno investire questi soldi in una scheda decente.

## MEMORIE

### 6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit che contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

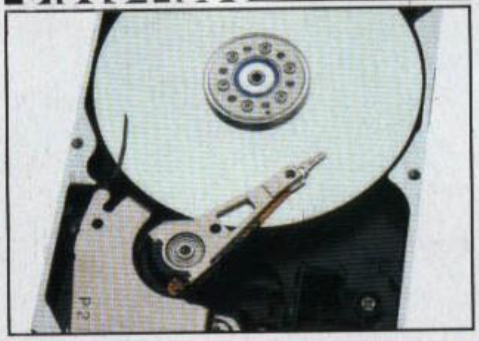
### 4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

### 4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

## DISCO FISSO



### INTEL X25-M 160 GB SSD — € 399

I drive a stato solido sono la nuova frontiera. Chi vuole il massimo può metterne due in RAID-0 spendendo il doppio, mentre gli altri possono aggiungere un disco tradizionale da 1 TB per i dati.

### 2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 130

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

### SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 75

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

## MONITOR

### EIZO SX3031W-BK — € 2.400

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

### SAMSUNG SYNCMASTER T240 — € 299

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

### LG W2234S-BN — € 129

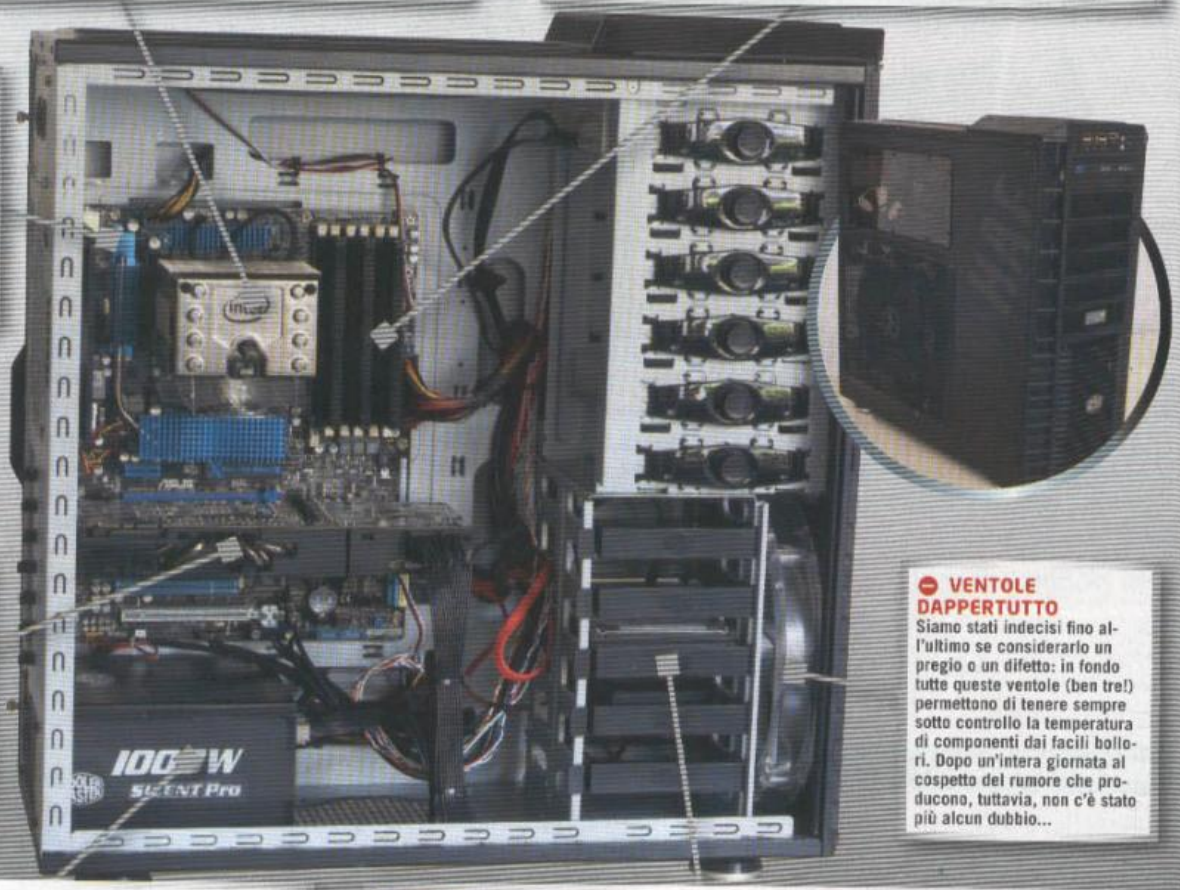
Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

TOP
OTTIMALE
ECONOMICA

**LA CPU PIÙ POTENTE**
Come del resto suggerisce anche il nome, questo computer ospita un processore Intel Core i7 980X a 3,33 GHz, dotato di 6 core ma capace di elaborare il doppio dei processi. Su di esso, è montato un voluminoso ed efficace dissipatore che può lavorare in due modalità, silenzioso e per alte prestazioni, ma per cambiarle è necessario aprire il computer e spostare una levetta.

**TANTA MEMORIA**
Il computer è dotato di 6 GB di memoria RAM DDR3 ad elevate prestazioni. Con un quantitativo del genere non ci sono attualmente limiti alla tipologia di applicazioni che si possono eseguire su questo sistema, dal gioco alla virtualizzazione, passando per tutto quello che vi viene in mente.

**PREZZO ALTISSIMO, MA ONESTO**
Una configurazione del genere non ha virtualmente difetti, ma costa molto cara. Il ricarico applicato dal negoziante, tuttavia, non è particolarmente elevato: se ci fossimo costruiti noi questo computer con gli stessi pezzi sfusi, avremmo speso più o meno la stessa cifra.




**IL TOP NVIDIA**
La scheda video è una GeForce GTX 480, attualmente il modello a singola GPU più veloce e avanzato sul mercato. Scalda molto e non va più veloce di una Radeon HD5970, ma in compenso offre il supporto a CUDA, PhysX e 3D Vision, che potrebbero interessare a chi ha tanti soldi da investire in un PC.

**VENTOLE DAPPERTUTTO**
Siamo stati indecisi fino all'ultimo se considerarlo un pregio o un difetto: in fondo tutte queste ventole (ben tre!) permettono di tenere sempre sotto controllo la temperatura di componenti dai facili bollori. Dopo un'intera giornata al cospetto del rumore che producono, tuttavia, non c'è stato più alcun dubbio...

**BUON ALIMENTATORE**
Il Silent Pro da 1000 W di Cooler Master è una buona soluzione, rapportata al sistema che deve gestire. Probabilmente qualche Watt in più avrebbe lasciato spazio senza problemi all'aggiunta di una seconda scheda video in SLI, ma in ogni caso dovrebbe reggere ugualmente il carico senza problemi.

**OTTIMO SOTTOSISTEMA DISCHI**
I signori di Brain devono aver letto la nostra pagina sul sistema ideale, visto che per i dischi hanno scelto proprio il tipo di configurazione che consigliamo noi per la fascia top. Non un X-25 di Intel, ma pur sempre un SSD basato sulle medesime tecnologie, con in aggiunta un disco fisso tradizionale da 1 TB per i dati. Possiamo dunque scegliere sempre tra velocità e spazio.

# SELECTA GENIUS 980 FM

**Produttore:** Brain **Prezzo indicativo:** € 3.290

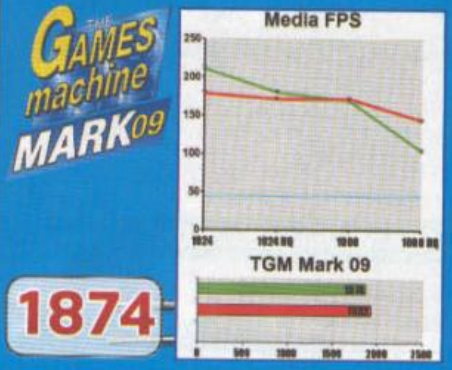
Quando sul nostro banco di prova arriva un computer come questo, è davvero impossibile restare indifferenti e resistere alla tentazione di tesserne le lodi e urlarle ai quattro venti: in fondo una macchina capace di macinare centinaia di fotogrammi al secondo anche con i giochi più complessi, di convertire un film da un formato HD all'altro in pochi minuti e in grado di eseguire virtualmente qualsiasi tipo di applicazione senza problemi, non si vede poi così spesso in giro. Anche perché i computer che costano più di 3000 euro, al giorno d'oggi, sono decisamente una cosa rara. Ma il Selecta Genius 980 FM, prodotto da Brain e in vendita negli Essedi Shop, è tutto questo e anche molto di più, grazie a un poker di tecnologie avanzatissime che si integrano e si completano vicendevolmente: la velocissima RAM DDR3 da 6 GB in triple channel, il formidabile processore Intel Core i7 980X, un drive SSD in grado di superare i 180 MB al secondo di transfer rate e soprattutto la nuova scheda video GeForce GTX 480 di Nvidia che, pur non essendo riuscita a strappare alla Radeon HD5890 il titolo della più veloce in assoluto, è pur sempre sensibilmente più veloce di una HD5870, grazie all'uso di 480 stream processor compatibili con le librerie DirectX 11, con il framework per GPGPU CUDA, e con le tecnologie proprietarie di Nvidia PhysX e 3D Vision (quest'ultima, però, richiede anche un monitor e degli occhialini adatti per funzionare). Questo computer ha davvero tutto quello che un appassionato potrebbe desiderare: un case finemente bucherellato e ben aerato, con tanto di base superiore d'appoggio, la disponibilità di porte USB 3.0 e pure un secondo connettore PCI Express con cui eventualmente aggiungere un'altra scheda video, qualora se ne sentisse – ma è altamente improbabile – il bisogno. Certo, costa caro. E a ben vedere è anche un po' esagerato: alla maggior parte dei giocatori tanta potenza proprio non serve, e con la metà dei 3.290 euro richiesti può portarsi a casa una configurazione più modesta ma altrettanto funzionale, ma per chi vuole il massimo questo computer potrebbe anche essere più di un bel sogno.

**UN PC CON UN COSTO D'ALTRI TEMPI CHE, PERÒ, OFFRE DAVVERO IL MASSIMO A CHI VUOLE GIOCARE E FARE ALTRO**

**8.5**

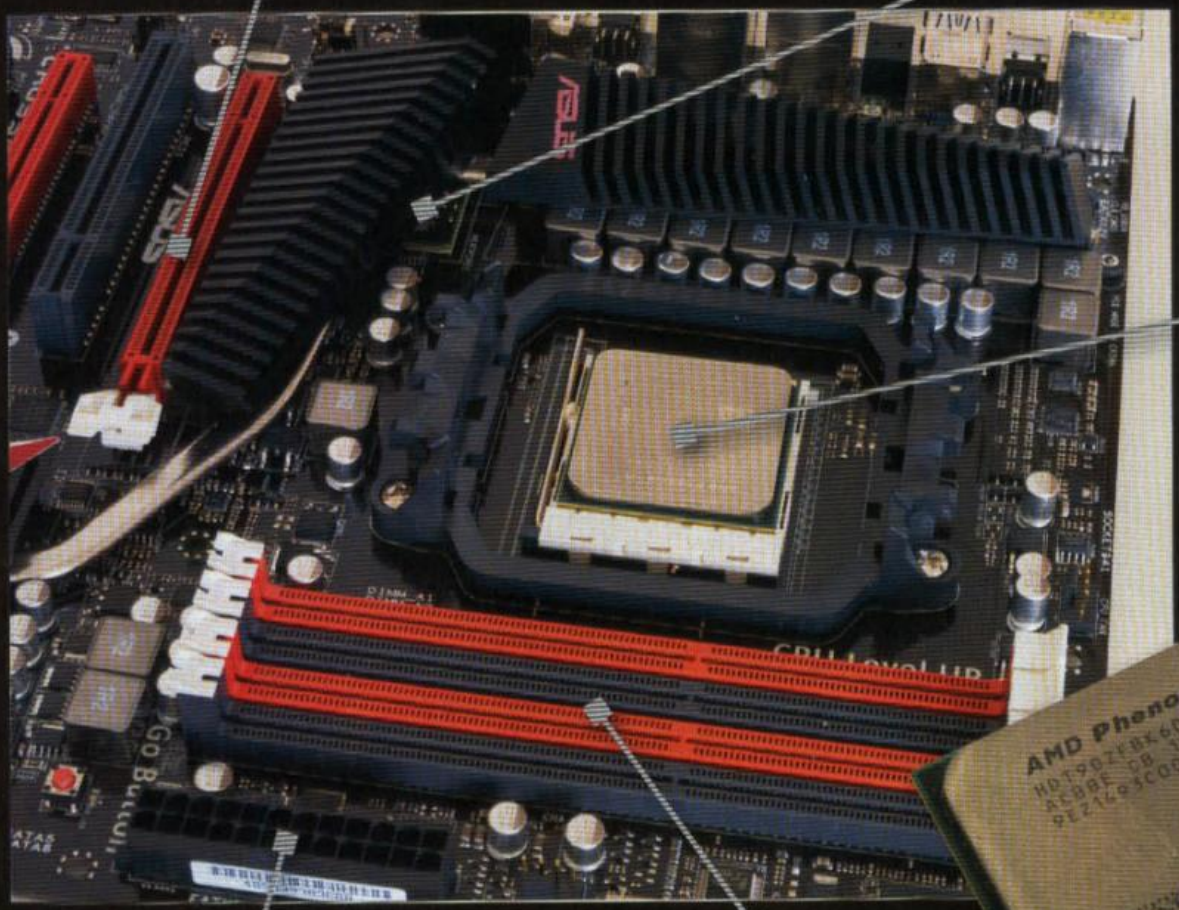
## I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto il Selecta Genius 980FM (linee verdi) con il nostro testbed (linee rosse), su cui è stata montata una Radeon HD5970. Il TGM Mark ha dato ragione alla soluzione ATI, ma il Genius ci è arrivato incredibilmente vicino, considerando che dispone di una GPU sola. Comprensibile, quindi, il calo alle più alte risoluzioni.



**DOPPIO PCI EXPRESS X16**
Con l'arrivo delle schede madri dotate di chipset AMD 890FX, torna la possibilità di collegare due schede video Radeon in Crossfire, mantenendo una connessione PCI Express a 16 linee per entrambe. In alternativa, se ne possono mettere tre (16x, 8x, 8x) o quattro (8x, 8x, 8x, 8x), ma con connessioni più "deboli".

**NUOVI CHIPSET!**
Come se l'introduzione di un processore a sei core non fosse già abbastanza, AMD ha messo sul mercato tre nuovi chipset compatibili con tutta la sua attuale lineup di CPU. I northbridge AMD890FX, 870 e 850 rispondono alle diverse esigenze del mercato, permettendo la realizzazione di schede madri per tutte le tasche e tutte le necessità.



**SOCKET AM3**
Come sempre AMD ha strizzato l'occhio al mercato dell'upgrade: il nuovo processore è compatibile con tutte le schede madri AM3 già in commercio e con la maggioranza delle schede AM2+ ancora in circolazione. Ma ovviamente funziona meglio sulle prime...

**TDP CONTENUTO**
Anche se i nuovi processori hanno un die più esteso e contengono almeno il 40% dei transistor in più, consumano come i precedenti modelli quad-core, offrendo un TDP dichiarato di soli 125 Watt. In overclock, tuttavia, questo valore è destinato a crescere sostanzialmente.

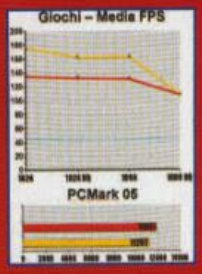
**CONTROLLO DIRETTO**
Anche il Phenom II X6 integra il controller per la memoria, compatibile sia con i moduli DDR2, sulle schede madri più anziane, sia con le più recenti DDR3, arrivando a supportare senza problemi i modelli da 1600 MHz e oltre.

# PHENOM II X6 1090T

**Produttore:** AMD **Prezzo indicativo:** da € 265

Accantonati gli indugi e le mille difficoltà degli ultimi due anni, per AMD sembra proprio essere un periodo di ripresa e di ottimismo, forte anche di alcuni recenti risultati finanziari piuttosto incoraggianti (i primi, dopo la grande crisi del 2009). Ora come ora dispone delle GPU più efficienti sul mercato e, dopo aver fatto l'inseguitrice per quasi due anni, si è rimessa a proporre tecnologie di un certo pregio anche sul fronte dei processori centrali. Stavolta parliamo del lancio dei primi, veri processori a sei core "per la massa", visto che i 265 euro richiesti per questo Phenom II X6 1090T (per non parlare dei 189 del fratello minore 1055T) sono indubbiamente più appetibili dei quasi-mille-euro che Intel chiede in cambio di un Core i7 980X (un grande processore, indubbiamente, ma costa davvero troppo per quello che offre). Il Phenom II X6 1090T, lo diciamo subito, è un'altra pasta di CPU: non raggiungerà mai la potenza di calcolo del suo pesante concorrente, un po' perché l'architettura sviluppata da AMD non è precisamente la più veloce in assoluto, un po' perché il Core i7 ha dalla sua anche l'HyperThreading che, nel caso specifico del modello 980X, crea un solco assolutamente impossibile da colmare: quei sei core virtuali in più, per quanto finti, si sentono eccome con le applicazioni multiprocesso. Ma tra i due contendenti, oltre al gap tecnologico, c'è da mettere in conto anche una straordinaria differenza di prezzo e, per tanto, la nuova CPU va a posizionarsi sulla stessa fascia dei Core i7 930 e 940, con cui riesce finalmente a rivaleggiare senza complessi di inferiorità. Va detto, però, che la frequenza di lavoro di questo processore è di 3,2 GHz contro i 2,8 e 3,0 dei concorrenti, ma un po' grazie alla tecnologia Turbo Core finalmente introdotta da AMD (che in pratica fa quello che Intel chiama Turbo Boost: overclocca i singoli core quando solo una parte della CPU è in uso), un po' grazie al fatto che il Phenom è capace di scendere a 800 Mhz quando è in idle, un po' perché in overclock supera facilmente i 4,2 GHz, non possiamo che giudicare buono, se non ottimo, il lavoro svolto da AMD. Con la scheda madre giusta, la memoria giusta e soprattutto il dissipatore adatto, il Phenom II portato a 4 GHz di frequenza recupera quasi tutta la distanza che lo separa dal Core i7 980X, lasciandosi alle spalle molti prodotti della concorrenza. Il problema, però, è che pure questi processori si possono overcloccare... In definitiva, ci troviamo di fronte al primo vero prodotto rivoluzionario dell'azienda californiana che, ci auguriamo, le permetterà di recuperare tutta la fiducia degli appassionati.

## I BENCHMARK




A causa di un problema intervenuto con il codec DivX durante le prove, abbiamo momentaneamente sostituito questo test con il risultato del PC Mark 05, dove sono stati messi a confronto il Phenom X6 (linee rosse) con un Core i7 920 (linee gialle). È facile dedurre chi dia maggiore fiato ai giochi, ma anche chi "vince" nelle altre applicazioni.

**8.5**

**PRONTA A MOLTIPLICARSI**
In caso di necessità, è possibile collegare al computer una seconda scheda HD5800 (una qualsiasi: 30, 50 o 70) per aumentare le prestazioni. Da notare la copertura in plastica che copre i connettori (anche quelli sulla placca esterna) quando non sono utilizzati. Una raffinatezza sempre ben accetta.

**SILENZIOSA ED EFFICACE**
L'impiego di frequenze di lavoro più spinte rispetto al normale ha spinto ASUS a sostituire il dissipatore standard delle HD5850 con questo modello più efficiente. Fortunatamente, la scelta è azzeccata, in quanto la scheda dà ottimi risultati senza scaldarsi eccessivamente.

**OCCHIO AL CAVO!**
I consumi della EAH5850 TOP DirectCU sono leggermente superiori alla media, ma del resto questa scheda è pur sempre più veloce. Per darle la giusta tensione, tuttavia, ASUS ha optato per l'aggiunta di un'altra linea per la corrente, di conseguenza ci sono un connettore a 6 e uno a 8 pin, invece di due a 6 pin.

**ALTISSIMA DEFINIZIONE**
Grazie al supporto della modalità EyeFinity, a questa scheda video si possono collegare fino a tre schermi contemporaneamente, espandendo il desktop e l'output dei videogiochi a tutti e tre. Non è comunque il caso di esagerare troppo con la risoluzione, a meno che il gioco non sia vecchio.

**GPU POTENTE**
Come le altre HD5850, la GPU dispone di 1.440 streaming processor in grado di operare parallelamente. La velocità operativa di default sale però a 765 MHz, lasciando ancora un discreto margine per l'overclock e, grazie a questo accorgimento, il framerate sale sensibilmente rispetto alle "cugine" standard.

**MEMORIA OTTIMALE**
Anche se ultimamente non è difficile trovare schede video con ben 2 GB di memoria on board, l'unico giga a disposizione è più che sufficiente per garantire ottime prestazioni anche alle risoluzioni più alte. I 2 GB, infatti, cominciano a servire solo in condizioni estreme.

# ASUS EAH5850 TOP DIRECT CU

Produttore: Asus  Prezzo indicativo: € 319

L'arrivo delle nuove GeForce compatibili con le DirectX 11, non impensierisce più di tanto né AMD, né i suoi molteplici vendor, già pronti a offrire dei modelli personalizzati (e adeguatamente overcloccati), allo scopo di mantenere competitive le attuali GPU Radeon. La EAH5850 Top DirectCU ne è un esempio lampante. Fondamentalmente, si tratta di una normale Radeon HD5850 con alcune modifiche fondamentali: una linea in più per la corrente, necessaria per spingere un po' più in alto la tensione operativa, un dissipatore riveduto e corretto, capace di raffreddare il tutto in maniera più adeguata, e soprattutto frequenze standard di lavoro sensibilmente più alte, con cui sollevare in modo sorprendente il livello del framerate. Il risultato è davvero notevole perché, nelle nostre prove, questa scheda si è praticamente allineata alle più recenti (e potenti) GeForce GTX 470, superandole addirittura in una manciata di test, pur costando una trentina di euro in meno e offrendo – almeno a nostro avviso – un impatto scenico migliore.

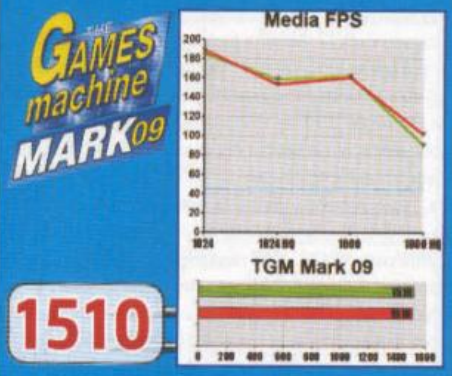
**ASUS HA OVERCLOCCATO DI FABBRICA UNA RADEON HD5850 E L'HA PORTATA A SUPERARE LE PRESTAZIONI DI UNA GEFORCE GTX 470**

La soluzione di Nvidia, tuttavia, ha dalla sua alcune armi che non vanno assolutamente sottovalutate: nonostante tutti gli annunci di AMD in merito a tecnologie analoghe che dovrebbero essere "standardizzate e migliori", PhysX resta tuttora l'unico sistema di accelerazione della fisica effettivamente sulla piazza, CUDA mantiene tuttora il proprio ruolo di leader nelle soluzioni GPGPU, e 3D Vision resta l'unico sistema integrato di rendering stereoscopico facilmente reperibile sul mercato, anche se a costi ancora piuttosto elevati. Quindi, a parità di prestazioni e di features grafiche/matematiche supportate (DirectX 11, OpenGL 3.x, OpenCL 1.0), chi vuole anche queste tre cose dovrà necessariamente procurarsi una GTX 400. Alla soluzione di ASUS e AMD, tuttavia, resta ancora il vantaggio di un livello di consumi complessivamente inferiore, e della possibilità di giocare con tre schermi contemporaneamente, usando una scheda video sola.

**9.0**

## I BENCHMARK

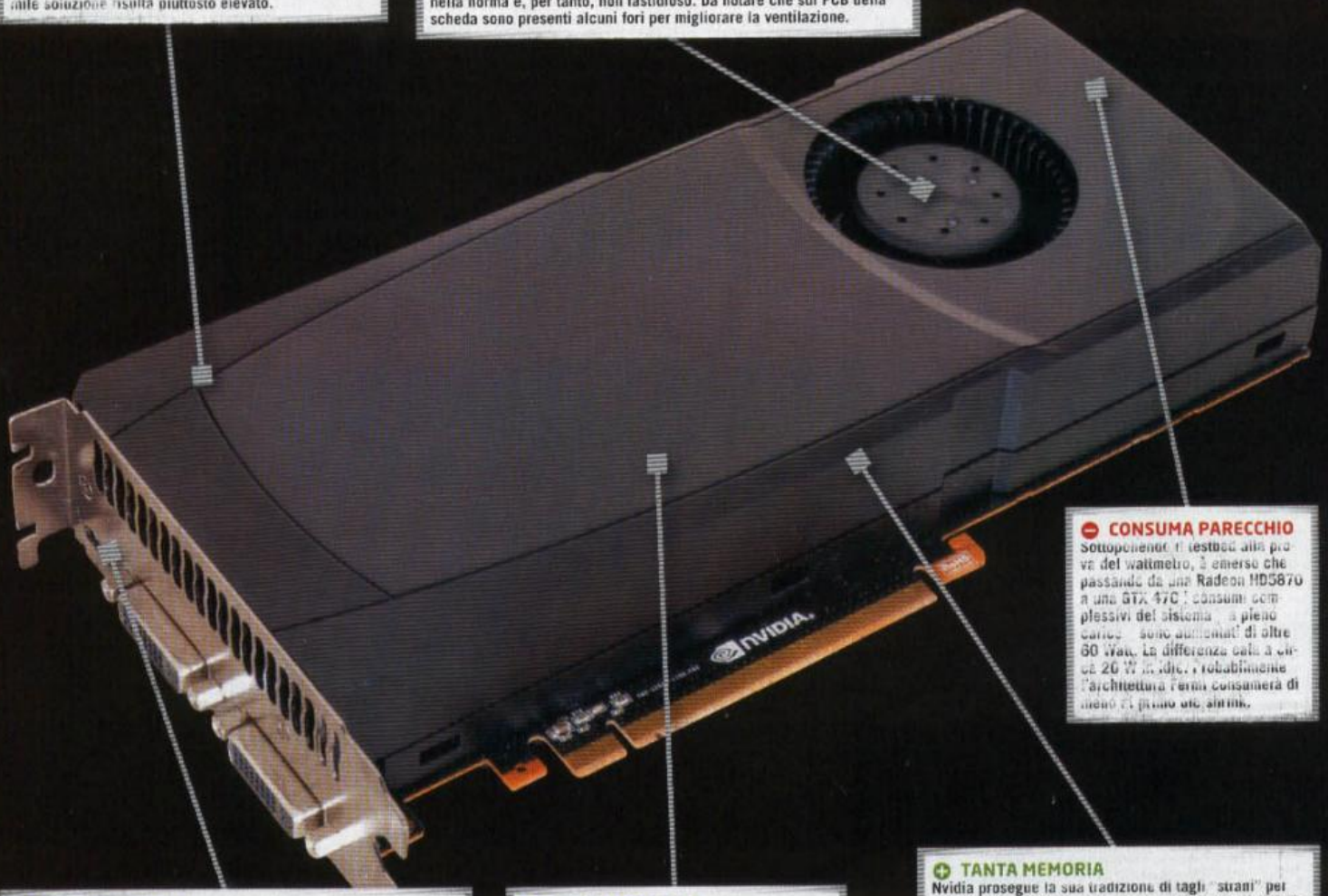
Abbiamo messo a confronto le prestazioni della Radeon HD5850 Top ConnectCU di ASUS (linee rosse), con quelle della GeForce GTX 470 (linee verdi). Come possiamo vedere, nella sostanza si equivalgono, e ciascuno preferirà l'una o l'altra principalmente a seconda dei gusti.




**1510**

**ANCHE IN SLI**
Come tutte le schede GeForce, anche questa può essere accompagnata da altri esemplari per aumentare le prestazioni del sistema. Tuttavia il costo di una simile soluzione risulta piuttosto elevato.

**PIUTTOSTO SILENZIOSA**
Non c'è molto da lamentarsi riguardo il rumore. Sebbene nei mostri test la GTX 470 di riferimento si sia rivelata meno silenziosa delle precedenti GTX 200, il rumore prodotto da questa scheda è assolutamente nella norma e, per tanto, non fastidioso. Da notare che sul PCB della scheda sono presenti alcuni fori per migliorare la ventilazione.




**CONSUMA PARECCHIO**
Sottoponendo il testbed alla prova del wattmetro, è emerso che passando da una Radeon HD5870 a una GTX 470 i consumi complessivi del sistema – a pieno carico – sono aumentati di oltre 80 Watt. La differenza cala a circa 20 Watt in idle. Probabilmente l'architettura Fermi consumerà di meno al passo dei shrink.

**HD MILGLIORATA**
Nvidia ha sensibilmente migliorato il supporto per i video ad alta definizione, rispetto alla precedente serie GTX200. Ha infatti adottato lo stesso acceleratore hardware dei più recenti modelli GT, che include anche il decoding dell'audio (come AMD, insomma).

**FERMI ALL'OPERA**
La GTX470 rappresenta per il momento il livello d'ingresso per l'architettura Fermi. Questa GPU dispone di 448 stream processor, 40 ROP e 56 unità di calcolo per le texture.

**TANTA MEMORIA**
Nvidia prosegue la sua tradizione di tagli "strani" per la memoria: in questo caso ci sono 1.280 MB di GDDR5 collegati a un bus da 320 bit. La frequenza di lavoro è pari a 1.215 Mhz che, per via del quadruplo data-rate, equivalgono a 4.860 Mhz. Solo la RAM montata sulla sorella maggiore GTX 480 va più forte.

# GEFORCE GTX 470

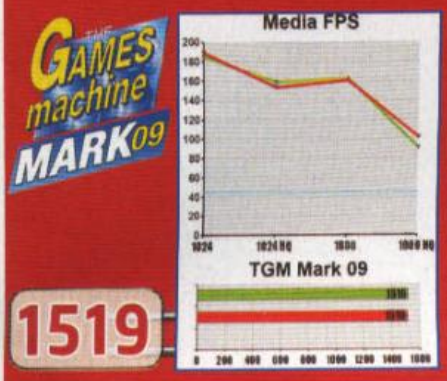
**Produttore:** Nvidia **Prezzo indicativo:** € 359

E così alla fine sono arrivate anche loro, le prime schede video – come da tradizione per Nvidia, di fascia alta – basate sull'architettura Fermi e compatibili con le librerie DirectX 11. La buona notizia è che questo segna la fine dell'assoluto monopolio da parte di AMD; quella un po' meno esaltante è che il conto è piuttosto salato, sia in termini di costo, sia per consumo energetico, sensibilmente superiore a quanto proposto dalle Radeon per diversi mesi. Chi si aspettava un generale abbassamento dei prezzi delle schede DX11, dunque, rimarrà probabilmente deluso. Le schede GeForce GTX 400, oltre a essere decisamente più potenti delle precedenti GTX200, introducono alcune interessanti novità sul fronte dell'antialiasing: una modalità Coverage Sampling Antialiasing 32x efficace sulle linee quasi orizzontali e quasi verticali, che spesso sfuggivano alle altre implementazioni di questo filtro, e alcuni miglioramenti sui filtri per le trasparenze, che garantiscono una qualità superiore anche sui giochi più datati. Nvidia ha poi radunato le unità di calcolo preposte ai calcoli geometrici in quello che lei chiama Polimorph Engine, che gestisce la tessellation e le trasformazioni geometriche e che, con l'aggiunta di quattro unità di rasterizzazione, garantisce una maggiore velocità in questo tipo di operazioni rispetto al tessellator delle Radeon. C'è anche un tentativo di risposta alla modalità Eyefinity: funziona addirittura in 3D se si ha un sistema 3D Vision, peccato però che servano obbligatoriamente due schede video in SLI per attivarla. La cosa potrà essere ininfluente per chi gioca: con tre schermi, e con risoluzioni capaci di toccare i 5760x1200 pixel, una sola scheda video non basta; ma chi ha altri motivi per usare 3 schermi lo troverà un punto a sfavore. Tirando le somme, l'unica vera discriminante tra una GeForce GTX 470 e una Radeon HD5850 è il supporto a CUDA e PhysX, visto che le prestazioni sono quasi allineate, con un vantaggio piuttosto marginale per Nvidia. I prezzi, tuttavia, sono a suo sfavore e lo stesso si può dire per i consumi.

**8.0**

## I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto le prestazioni della Radeon HD5850 Top ConnectCU di ASUS (linee rosse), con quelle della GeForce GTX 470 (linee verdi). Come possiamo vedere, nella sostanza si equivalgono, e ciascuno preferirà l'una o l'altra principalmente a seconda dei gusti.



A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

***Chi ha mai detto che per una macchina da gioco perfetta occorra spendere un mucchio di soldi? Ecco come ottimizzare l'ottimizzabile e costruirsi un PC "da guerra" con poca spesa.***

# PICCOLI MA AGGUERRITI

Tutti sogniamo un PC come il Selecta Genius 980X, recensito proprio questo mese nelle pagine dell'hardware, ma non sempre si hanno tremila euro da investire per il proprio divertimento. Fortunatamente, però, tanta potenza non è indispensabile per giocare, anzi: tanto Intel quanto AMD hanno in magazzino processori per tutte le taglie e tutte le necessità e, come se non bastasse, a fare davvero la differenza nei videogiochi è la scheda video. Per cui, in realtà, quando decidiamo di costruire noi stessi il computer, il primo elemento di cui dovremmo preoccuparci è proprio la scheda video, lasciando al processore centrale e alla scheda madre un ruolo secondario.

## LA SCHEDA VIDEO IDEALE

La Radeon o la GeForce dei nostri sogni dipende soltanto dalla risoluzione del monitor a nostra disposizione. Più alta sarà quest'ultima, e maggiore sarà la potenza necessaria per ottenere un numero congruo di fotogrammi al secondo, una media di 60 e un minimo di 45, perché la grafica dei nostri giochi sia fluida. Oggi come oggi il mercato delle schede video è piuttosto ingessato: da una parte c'è AMD che propone le sue Radeon HD5000 a prezzi mediamente più alti di quanto abbia fatto nel recente passato, dall'altra Nvidia che, con le sue GTX400, non ha smosso di certo la situazione, anzi, si è adeguata alla concorrenza senza spingerla a rivedere i listini verso il basso. Comunque sia, ipotizzando un impiego al "minimo sindacale" della qualità visiva, ovvero con un filtro anisotropico settato al massimo a 4x e altrettanto antialiasing, le nostre mire potrebbero essere queste:

*La Radeon HD5770 è una scheda praticamente perfetta per chi deve giocare su un monitor di piccole dimensioni o su un televisore, anche HD, con una risoluzione massima di 1366x768 pixel.*

Piccoli ma grandi: tanto Intel quanto AMD propongono numerose CPU sulla fascia più economica (90-120 euro) che, a differenza di un tempo, oggi sono adattissime per giocare. Basta un buona scheda video e, all'occorrenza, un po' di overclock.

| MONITOR | RADEON | GEFORCE |
|---|---|---|
| >1280x1024 | HD5770 | GTX275 |
| 1680x1050 | HD5830 | GTX285 |
| 1920x1200 | HD5850 | GTX470 |
| 1920x1200+ | HD5870 | GTX480 |

I costi cambiano sensibilmente da una marca all'altra. In tutti i casi eccetto le GeForce GTX 275 e 285 (che si spera verranno presto rimpiazzate dalle GTX 465), le schede sono compatibili con le librerie DirectX 11. Le GeForce (tutte) supportano poi anche CUDA, PhysX e 3D Vision, rispettivamente un framework per il calcolo generale accelerato su GPU, un set di librerie molto diffuso per la gestione delle leggi fisiche e un sistema di visualizzazione tridimensionale, che però richiede un monitor e degli occhialini particolari. Le Radeon, dal canto loro, offrono spesso la modalità EyeFinity, ovvero la possibilità di collegare tre schermi contemporaneamente e, se la potenza non è sufficiente per giocarci, almeno è possibile usarli per tutte le altre applicazioni. Fatta questa spesa, ora, non resta che scegliere gli altri componenti del computer.

## LA PIATTAFORMA

Come sempre la domanda è "AMD o Intel"? La scelta è tutt'altro che banale e scontata, perché se è vero che i processori Intel di fascia alta offrono maggiore respiro ai giochi, quelli di prezzo compreso tra i 95 e i 250 euro bene o male si equivalgono: a fare la vera differenza è la piattaforma di riferimento, che può cambiare notevolmente le carte in tavola quando si tratta di aprire il portafogli. Intel ha scelto la strada dell'innovazione e dell'aggregazione dei componenti, mentre AMD ha preferito seguire la più collaudata via della tradizione, entrambe allo scopo di mantenere i prezzi bassi. Nella fattispecie, Intel ha messo una scheda video praticamente inutilizzabile per i giochi direttamente nei suoi Core i3, i5 e i7 a 1156 contatti, l'ha accompagnata con un northbridge e ha permesso agli sviluppatori di schede madri di inserire sulla piastra solo il southbridge, dimezzando la presenza del chipset. L'equazione "meno chip = meno soldi", tuttavia, deve essersi inceppata da qualche parte, visto che il costo medio delle schede madri apposite non è cambiato rispetto a quelle per i precedenti Core 2 e Pentium. D'altro canto, AMD ha preferito tenere il northbrige e la grafica integrata al loro posto, e cioè fuori dalla CPU, apportando qualche miglioramento ai suoi chipset. In entrambi i casi le piattaforme sono in grado di operare senza una scheda video aggiuntiva, ma solo per i lavori di ufficio e per guardare i film (anche in alta definizione), mentre per giocare serve comunque una Radeon o una GeForce sullo slot PCI Express. In ogni caso, nella scelta del processore vale sempre la regola che, a parità di fornitore e di modello, va scelto quello con il maggior numero di MHz. Per giocare, oggi i dual core bastano ancora, ma dato che l'orientamento dell'informatica è la moltiplicazione delle unità di calcolo, scegliere un quad core resta pur sempre un'idea migliore. Sotto i 120 euro, AMD propone diversi prodotti molto interessanti, dagli economicissimi Phenom II X2 555 (ahinoi solo dual core, ma ci si può ancora accontentare), che costano anche meno di 90 euro, ai Phenom II X4 925, con i loro 3 GHz di frequenza. Sul fronte Intel, i processori davvero interessanti sono i Core i5 e i7 ma, purtroppo, costano di più. Gli i3, tuttavia, sono dei buoni concorrenti per i Phenom II e Athlon II dal costo analogo (100 euro circa). In tutti i casi, occorrerà procurarsi una scheda madre recente, con il supporto per le memorie DDR3, su cui andranno montati almeno 4 GB. A gestire il tutto dovrà essere un sistema operativo a 64 bit, ormai diventato indispensabile per accogliere le future espansioni di memoria in modo naturale.

Il processore Athlon II, oggi, è essenzialmente un Phenom II a cui è stata tolta la cache di terzo livello. Costa pochissimo e per giocare va comunque benone, perché lo si trova spesso a frequenze superiori ai 3 GHz.

## L'OVERCLOCK

Il bello dei processori economici di oggi è che, per farli, si usano esattamente le medesime tecnologie e i medesimi processi produttivi di quelli più costosi, ed entrambi questi elementi si sono notevolmente affinati con il tempo. Dunque, dovrebbero offrire anche le medesime potenzialità, cosa che però non avviene proprio perché la maggioranza dei processori più economici è tale in quanto non riesce a operare a frequenze più alte: le CPU che non superano una certa soglia di MHz, o di cui non funziona qualche core, invece di essere semplicemente scartate vengono vendute a prezzi più bassi, magari con nomi o sigle diverse. Non sempre, tuttavia, è così: nell'economia di scala può essere necessario proporre quantitativi più vasti di CPU e GPU meno potenti (e quindi più economiche) per soddisfare l'enorme richiesta e, in questo caso, è possibile affrontare con grande ottimismo il discorso dell'overclock. Oggi tutte le schede madri permettono di effettuarlo, per cui vale sempre la pena spingere un po' più in alto il bus principale e la frequenza delle memorie (servono delle buone RAM, però, in questo caso), e lo stesso vale per la tensione di lavoro. Non è difficile portare a 3,2 o a 3,6 GHz processori che invece nascevano per lavorare a 2,4 o 2,6. In questo caso, tutta la potenza di calcolo guadagnata è gratis e, diciamolo pure apertamente, una scheda video potente lavora comunque meglio se il processore centrale riesce a starle dietro. Insomma, morale della favola: giocare con i processori meno potenti è possibile, purché si scelgano con accortezza una buona scheda video e una buona scheda madre, se poi si dà anche qualche "ritocchino" al tutto... ancora meglio!

I processori Core i3 e i5 sono le soluzioni Intel più economiche sul mercato. Non sono così interessanti perché il loro aspetto più pubblicizzato, la GPU integrata, non è comunque di livello sufficiente per il gioco.

# CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, TMB e Kikko

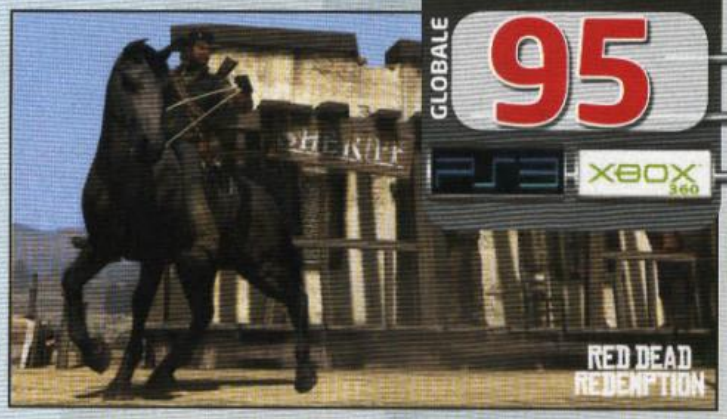
***Tre titoli enormi, grandissimi, tutti da giocare. Ecco cosa offre questo mese il piatto del ConsoleMania Corner. Red Dead Redemption dimostra che il West è un posto da "sfruttare", mentre i Remedy continuano a sfornare giochi forse non innovativi ma sicuramente d'impatto e degni di lode. E Capcom, su Wii, non sta certo a guardare.***

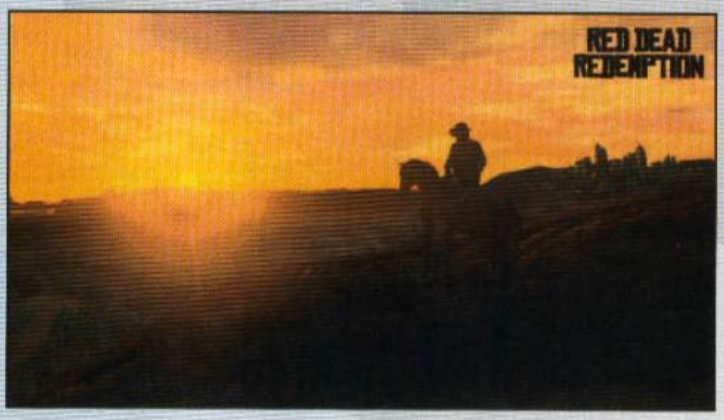
## RED DEAD REDEMPTION

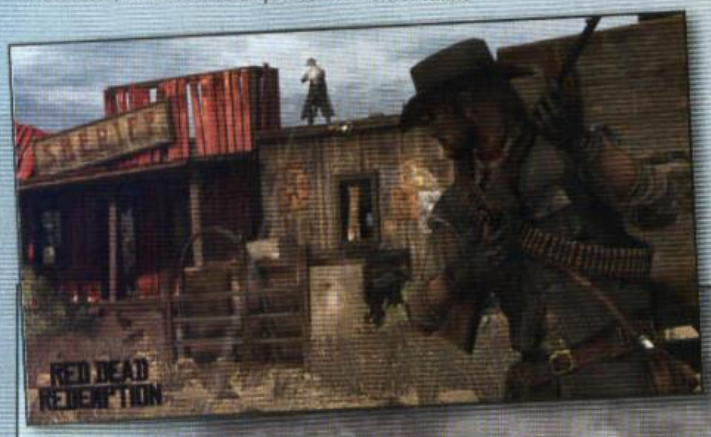
GLOBALE **95**

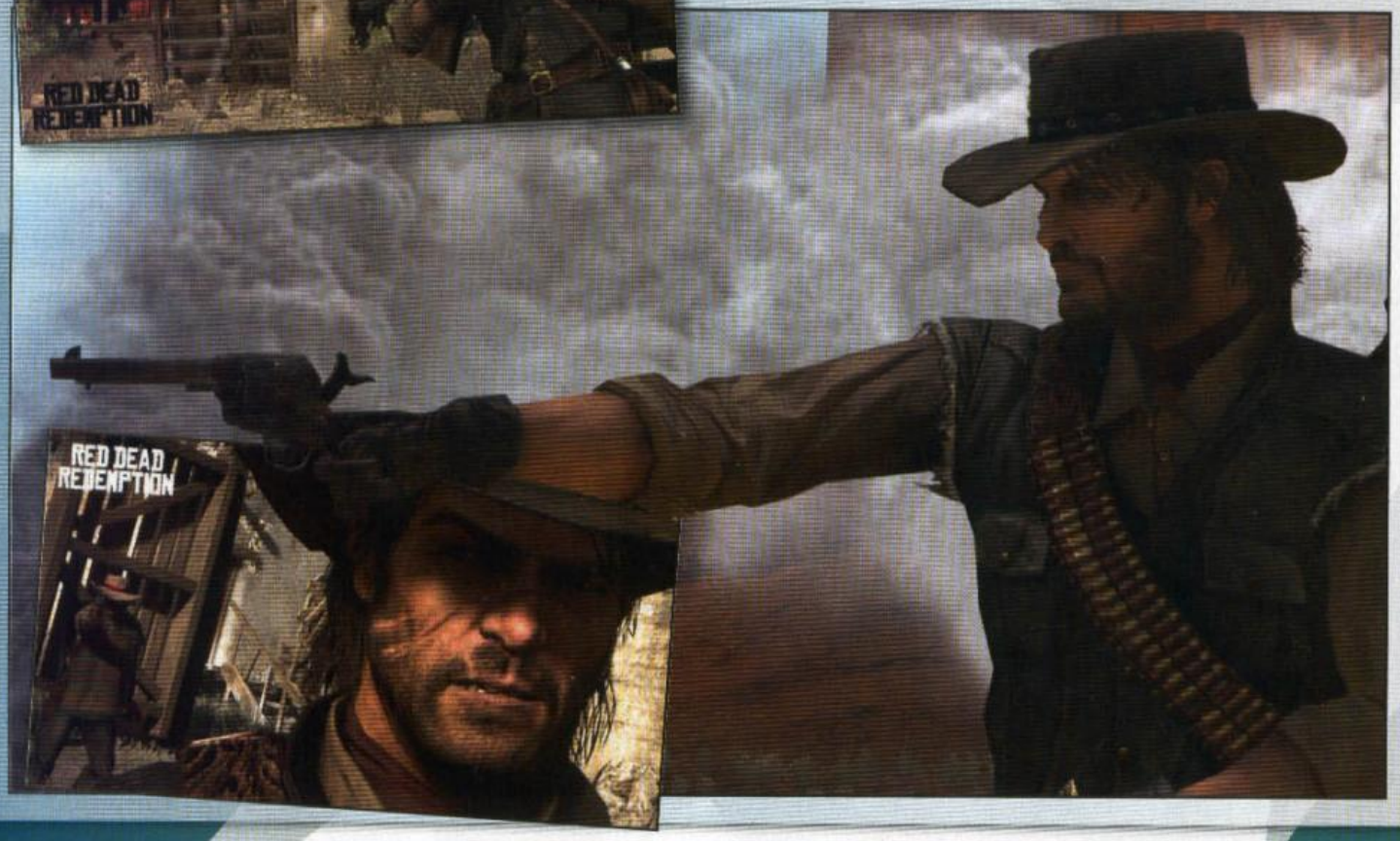
PS3 XBOX 360

Sono di essere una mosca bianca, ma a me GTA non è mai piaciuto, per diversi motivi che non sto qui a elencare. Potete quindi capire la mia titubanza quando ho inserito il disco di Red Dead Redemption nel lettore della console e ho cominciato a cavalcare in lungo e in largo per il vecchio West, fischiettando il motivetto di "Lo Chiamavano Trinità". E invece quello che ho dovuto affrontare è stato un lungo viaggio irto sì di pericoli, ma anche ricco di buone sensazioni, di profumi inebrianti, di soleggiati deserti e di seducenti tramonti. Andare liberamente a cavallo è ancor più bello che gironzolare a bordo di una Chevrolet del '73, con l'indubbio vantaggio che il quadrupede non si cappotta alla prima curva presa per sbaglio a più di 30 Km/h. Il protagonista, John Marston, sembra un Clint Eastwood un po' sfigato, il che lo rende particolarmente simpatico fin da subito. La storia personale che ne delinea il carattere fa da leitmotiv a tutto lo scorrere della trama e contribuisce, ora dopo ora, ad aumentare il legame emotivo tra chi tiene in mano il joypad e il pistolero alla ricerca di una via di scampo da una situazione incresciosa. A questo aggiungete una struttura estremamente aperta e ricca di cose da fare (tipo GTA, ma con molto più senso), un multiplayer programmato con tutti i crismi del caso e un motore grafico che – finalmente! - non presta il fianco a cali mostruosi di frame rate: il piatto è servito! Mio personalissimo Game of the Year, almeno fino a questo momento. **Kikko**



## ALAN WAKE

GLOBALE 90

XBOX 360

Tenere una torcia in mano e affrontare le ombre prodotte dalle nostre paure non è cosa da tutti i giorni. Per fortuna che il nostro Alan Wake, cugino di bit del Max Payne che fu, è uno scrittore con poco senso dell'umorismo e una gran voglia di riprendere in mano una situazione sfuggitagli proprio all'inizio di quella che avrebbe dovuto essere una vacanza di relax. I cliché del genere ci sono tutti: una cittadina in stile Twin Peaks, un personaggio principale in crisi d'identità e creature misteriose che cercano in ogni modo di fargli la pelle. Le armi a disposizione di Alan sono una semplice torcia (potenziabile nel corso dell'avventura) con la quale rendere i nemici vulnerabili ai proiettili e qualche bocca da fuoco utile a finire il lavoro. Nel mezzo, un sacco di giochi di luci (poche) e ombre (tante), utili non solo ai fini estetici, ma anche e soprattutto alla sopravvivenza, visto che chi cerca di ucciderci può farlo solo se coperto dall'oscurità. Da questo punto di vista il comparto tecnico è ottimo e garantisce tensione continua lungo le 10 ore necessarie ad arrivare in fondo. Peccato solo per la resa di alcune texture che, purtroppo, non sono al passo con il resto e, in generale, con gli ultimi prodotti dedicati alla console Microsoft. Alla fine della fiera, Remedy ha sicuramente fatto un ottimo lavoro, anche se il vento di rinnovamento che si era alzato ai tempi di Max Payne è un lontano ricordo. Alan Wake però funziona alla grande, emoziona, lascia di stucco, è pieno di trovate narrative più che convincenti ed è lì, tutto da scoprire. **Kikko**

## MONSTER HUNTER TRI

GLOBALE 88

Wii

Dopo aver ammaliato migliaia di possessori di PSP e PS2 negli anni che furono, il giochino della caccia al mostro di Capcom fa finalmente il suo esordio su Wii e nei territori PAL. Il risultato – ve lo dico subito – è davvero ottimo, sia dal punto di vista tecnico, sia da quello, più importante, del gameplay. Ma che si deve fare in Monster Hunter Tri? Si prende il proprio personaggio, si sceglie un obiettivo da uccidere o catturare tra quelli utili nell'assortito bestiario, ci si equipaggia secondo coscienza e si parte per la battuta di caccia. Ovviamente, non tutte le missioni possono essere affrontate dall'inizio, ma devono essere sbloccate poco alla volta col crescere del nostro livello. È, insomma, un vero e proprio hack'n'slash in salsa orientale questo Monster Hunter Tri, se è vero che il fine ultimo della caccia è quello di ottenere oggetti e pezzi di equipaggiamento sempre più potenti e affidabili. Si scopre ben presto, ad esempio, come ogni arma disponga di un set proprietario di mosse da compiere via telecomando e nunchuk, e come ogni mostro debba essere approcciato solo dopo essersi "vestiti" col giusto set. Una volta passato il primo periodo di apprendistato, pertanto, si perde (piacevolmente) parecchio tempo ad armeggiare tra attrezzi, upgrade e oggetti collezionabili. Sebbene possa essere affrontato con soddisfazione anche da soli, è il multiplayer la vera anima pulsante di Monster Hunter Tri. Che sia in coppia con un amico attraverso la modalità a schermo condiviso, o con tre sconosciuti in rete via WiiConnect (peraltro gratuita per gli utenti europei), le battute di caccia assumono un altro sapore se spartite con altri umani. L'unica cosa strana è che, sebbene si possa andare online con tutto l'equipaggiamento accumulato, nella selezione delle partite non viene tenuto conto del livello raggiunto. La "carriera" in multiplayer, quindi, è totalmente slegata da quella in singolo: questo crea paradossi alquanto strani, come personaggi ultra potenti ed equipaggiati ottimamente che non possono però partecipare alle missioni sopra un certo livello semplicemente perché nella carriera multiplayer non lo si è ancora raggiunto. Non si tratta certo di un grandissimo difetto, ma per un titolo che punta buona parte delle sue carte vincenti sul piatto del "gioco in compagnia" si sarebbe potuto evitare con un po' più di attenzione. Comunque sia, brava Capcom. **Kikko**

Pagina mancante

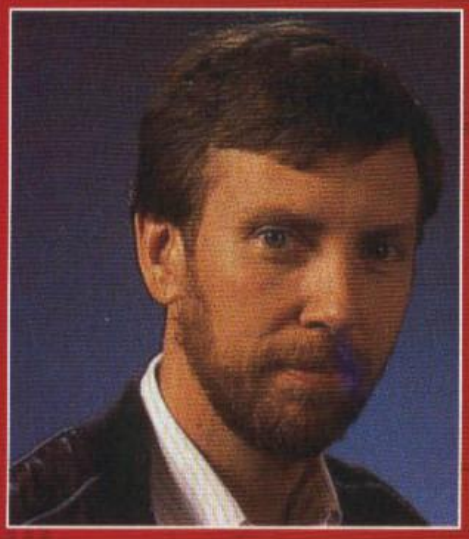
Pagina mancante

# TIME MACHINE RELOADED

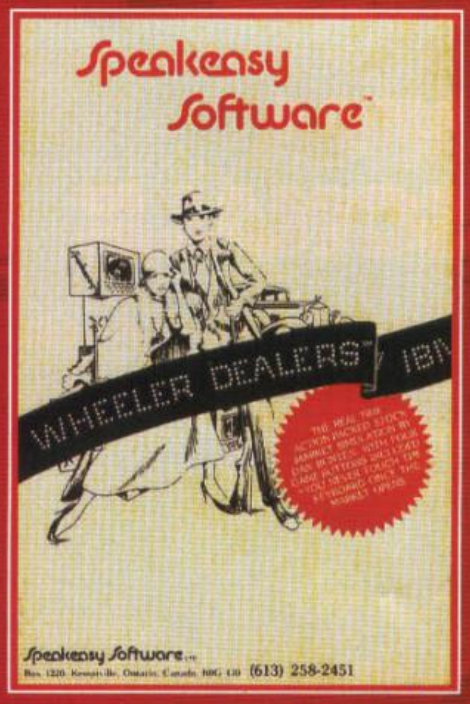
A cura di Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

*Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.*

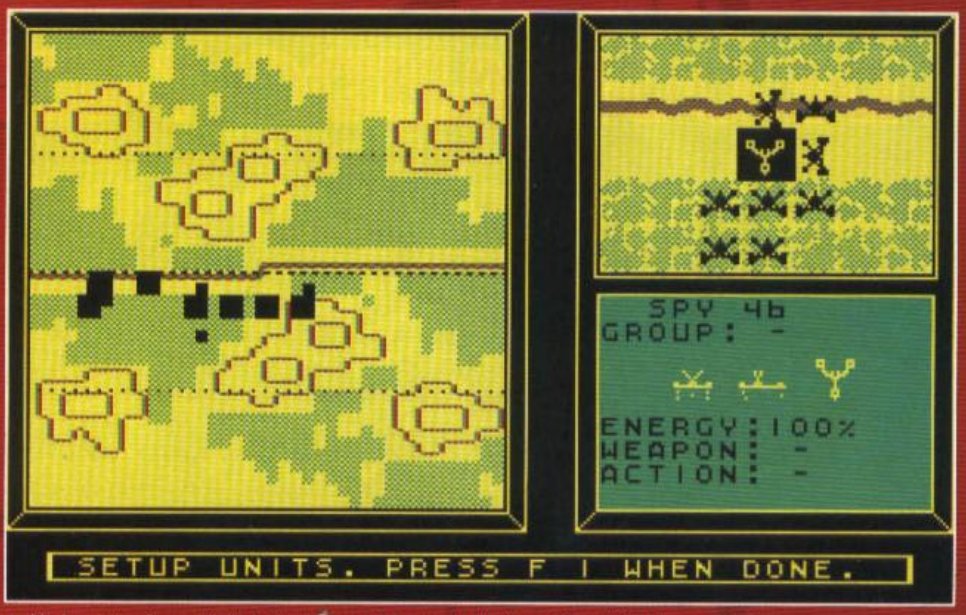
## DANIEL PAUL BUNTEN



Nato nel 1949, Daniel Paul Bunten ci ha lasciati prematuramente nel 1988. Dopo aver cambiato sesso con un'operazione verso la fine della sua carriera e aver adottato il nome Danielle Bunten Berry, si è spento lottando contro una malattia polmonare. Tuttavia, il suo lascito all'industria videoludica è inequivocabile.
Will Wright gli ha dedicato il suo blockbuster The Sims, definendo M.U.L.E. una seminale fonte d'ispirazione per qualunque game designer degno di questo nome, e la Academy of Interactive Art and Science gli ha riservato un posto nella sua Hall of Fame. Per Bunten, il videogioco doveva essere principalmente un veicolo di interazione tra più persone: immortale la sua frase "Nessuno ha mai detto, sul proprio letto di morte: "Avrei voluto passare più tempo da solo con il mio computer."", pronunciata durante la Computer Games Developer's Conference del 1990. La sua produzione si è focalizzata quasi esclusivamente sull'aspetto multigiocatore del videogioco; addirittura, la sua prima creazione, Wheeler Dealers per Apple II, nel 1978, era venduta assieme a un controller dedicato: nonostante il costo elevato e il prevedibile flop commerciale che ne sarebbe seguito, quello era l'unico modo per far giocare assieme quattro persone in quel rudimentale simulatore finanziario. Affatto scoraggiato dall'infimo numero di vendite iniziò a lavorare per SSI, dove diede vita a tre giochi. Computer Quarterback (1979) era un simulatore di football americano incentrato su schemi e formazioni, inizialmente concepito per soli due giocatori ma con la modalità per giocatore singolo implementata all'ultimo secondo sotto stretta richiesta del publisher.
Seguì Cartels and Cutthroats nel 1981, simulatore economico che supportava ben sei giocatori contemporaneamente, famoso per aver stregato l'allora giovane Trip Hawkins, il futuro fondatore di Electronic Arts.
Ultimo ma sicuramente non per merito, Cytron Masters era un war game che offriva un originalissimo connubio tra azione arcade e attenta pianificazione per due giocatori in grado di spremere significativamente l'hardware dell'Apple II nel 1982. A questo punto il sopracitato Trip Hawkins e la sua Electronic Arts chiesero i diritti per convertire Cartels and Cutthroats su altre piattaforme, ricevendo come risposta un secco rifiuto da parte di SSI.
Bunten in persona bussò quindi alla porta di Hawkins, garantendo di poter creare un titolo simile a Cartels and Cutthroats ma immensamente superiore. Tale ambizione si concretizzò nel 1983 con la creazione di M.U.L.E., prodotto dalla Ozark Softscape (la software house di Bunten) e pubblicato sotto etichetta EA per Atari 800, una scelta dettata dalla presenza delle quattro porte joystick sulla macchina. Sebbene anche stavolta il riscontro di vendite non fosse esattamente confortante, visti i soli 30.000 pezzi venduti, le leggende metropolitane tuttora considerano M.U.L.E. il gioco più piratato di quegli anni. Ambientato sul pianeta Irata (Atari al contrario), il gioco vede quattro coloni lottare e cooperare per la sopravvivenza dei loro popoli raccogliendo e gestendo quattro tipi di risorse grazie ai somari cyborg M.UL.E. (Multiple Use Labor Element). Questi sono un incrocio tra i massicci AT-AT imperiali de L'Impero Colpisce Ancora e gli animali cibernetici della novella Time Enough for Love di Robert Anson Heinlein, dichiarata fonte d'ispirazione del gioco. Al posto di risolvere il tutto con una guerra civile, i quattro giocatori devono gestire turno dopo turno domanda e richiesta delle risorse, comprando e vendendo quando necessario e facendo i conti con vari eventi casuali come tempeste solari, razzie da parte degli autoctoni o testardi M.U.L.E. in fuga. Il sistema economico, considerate le limitazioni delle macchine dell'epoca, funziona egregiamente, favorendo coalizioni tra giocatori con la possibilità di scambi e transazioni: la sua flessibilità permette addirittura strategie piuttosto elaborate come l'embargo di una determinata risorsa lasciando a secco gli altri giocatori e il Negozio (l'infrastruttura dove acquistare o vendere beni e comprare nuovi M.U.L.E.) per far schizzare alle stelle il relativo prezzo. Significativo




▲ *Wheeler Dealers pubblicizzava il controller dedicato sin dalla copertina: "all'apertura della borsa non toccherete più la tastiera"*




▲ *Modem Wars fu una delle ispirazioni per il seminale titolo per Megadrive Herzog Zwei*

▲ *Heart of Africa era concettualmente troppe simile a Seven Cities of Gold per sperare di bissare il successo dopo solo un anno*

l'abbandono della conversione per SEGA Megadrive proprio per il rifiuto da parte di Bunten di aggiungere armi ed eserciti alla collaudatissima formula originale. L'influenza che il gioco ha generato nel corso degli anni successivi è assolutamente straordinaria. Nel 2005 il kaillera – un add on pensato per abilitare il gioco online sugli emulatori – venne integrato all'emulatore Atari800winplus proprio per permettere di giocare M.U.L.E. su scala mondiale. In un certo senso, quindi, i fan completarono il lavoro di Bunten, impegnato fino alla sua morte su una versione online del gioco. Memorabile la colonna sonora, a opera di Roy Glover, inserita tra l'altro come easter egg nel livello spaziale di Spore. Il titolo successivo, Seven Cities of Gold (1984), rappresenta un'anomalia rispetto a quanto visto finora, essendo un gioco single player. Nei panni di un esploratore spagnolo del quindicesimo secolo, il compito del giocatore è salpare per il Nuovo Mondo con un pugno di uomini e risorse alla ricerca di oro e beni. La location di partenza è una città spagnola in cui approvvigionarsi con pub e mercanti rappresentata da una semplicistica sezione a scorrimento orizzontale. Una volta nel Nuovo Mondo, però, le cose cambiano, e si diventa spettatori di un'eccezionale riproduzione della topografia americana dell'epoca, con fiumi e altri elementi geografici fedelmente riproposti. Far entrare un simile livello di dettaglio nella memoria delle macchine di quel periodo era un'impresa titanica: Ozark Softscape ci riuscì grazie all'implementazione di un sistema di visualizzazione del paesaggio dinamico che caricava in tempo reale i dati della mappa mentre il giocatore la esplorava.

Il gioco non ha un finale vero e proprio e l'utente può continuare a girovagare a suo piacimento inviando nel frattempo oro nelle casse del re di Spagna, ma per avere successo è vitale interagire con gli autoctoni per scambiare risorse e fondare missioni in modo da trasformare i villaggi in basi utili per rifornirsi di cibo. Un approccio aggressivo è contemplato anche in virtù della barriera linguistica ma non incoraggiato dallo stesso Bunten in un'intervista ad Antic, storica rivista dedicata ai sistemi a 8 bit di Atari. Fu un meritatissimo successo, con

▲ *Robot Rascals doveva essere rigorosamente giocato da almeno quattro esseri umani senza nessuna IA tra i piedi.*

▲ *Seven Cities of Gold è stato un illustre ispiratore per Civilization di Sid Meier*

oltre 150.000 copie vendute tra i diversi sistemi dell'epoca, macchine a 16 bit comprese, vantando addirittura un editor con cui creare il proprio mondo di gioco da salvare su disco e far esplorare agli amici! Il riuscito legame tra videogioco e accuratezza storica proiettò la Ozark tra le migliori software house del tempo; addirittura, per molti il termine "edutainment" venne coniato proprio per descrivere Seven Cities of Gold. L'anno successivo esce il seguito non ufficiale per il solo Commodore 64, Heart of Africa. Il giocatore veste i panni di un esploratore intento a trovare la tomba del Faraone Ahnk Ahnk esplorando il continente nero e interagendo con i nativi alla ricerca di indizi che vengono automaticamente annotati nel diario. La location della tomba cambia da partita a partita ma le similitudini col predecessore spirituale non giocarono a favore del titolo che ottenne un successo marginale. Ironicamente, Bunten voleva tentare l'adattamento del board game della Avalon Hill Civilization ma il publisher insistette per riprendere la formula di Seven Cities of Gold.

I giochi successivi di Bunten riprendono la passione per il multi giocatore, estremizzando addirittura quanto fatto fino ad allora. Robot Rascals (1986), per esempio, doveva essere addirittura giocato da almeno quattro esseri umani con l'ausilio di un vero mazzo di carte: immediatamente bollato come gioco per famiglie, questa bizzarra caccia al tesoro a turni affascinò la critica ma generò scarsi guadagni. Modem Wars fu il passo successivo, presentando uno dei primissimi titoli giocabili via modem: con caratteristiche quali la fog of war, formazioni, differenti tipi di unità e terreni nonché replay e punteggi salvabili online, è davvero difficile anche solo cominciare ad elencare le cose che questo gioco del 1988 ha introdotto sulla scena. Passando alla Microprose scrisse eccezionali titoli come Global Conquest, nel 1992, il primo strategico giocabile online da quattro persone. Il tempo stringe e direi che il concetto è oramai chiaro: Dan Bunten Berry ha anticipato di decine di anni i concetti alla base di strutture come PSN o Live; viene da chiedersi con enorme tristezza cosa avrebbe potuto inventare oggi.

▲ *M.U.L.E. è uno dei più influenti videogiochi di sempre: la rete è piena di remake e la colonna sonora è spesso remixata dai fan.*

# MOBILE ZONE

A cura di: Tobia Bearzotti tobix@sprea.it

***We Rule, Ridge Racer Drift e Tehra Dark Warrior: in pratica, qualche giochino divertente per divertirvi con il vostro cellulare!***

## We Rule

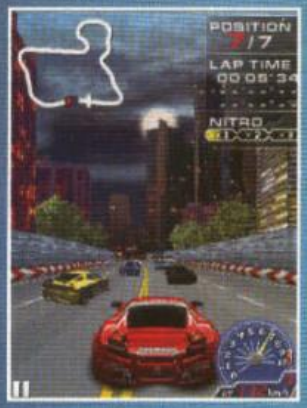
Piattaforma: iPhone / iPod Touch
Sviluppatori: ngmoco
Sito Internet: http://itunes.apple.com

Nel proliferare di social game per Facebook (Farmville su tutti), anche su iPhone stanno facendo capolino titoli gestionali del genere, che fanno dell'immediatezza e delle funzioni social/online il loro cavallo di battaglia. We Rule in particolare ci metterà nei panni di un signore feudale medioevale. Senza elementi particolarmente originali, dovremo sviluppare il nostro regno dal punto di vista economico, costruendo la città e sviluppando l'agricoltura e il commercio. Allo stesso modo di molti giochi su Facebook, potremo visitare i regni dei nostri amici scambiando forza-lavoro ed esperienza, guadagnando così più punti esperienza e soldi. Solita meccanica, insomma, per un titolo distribuito gratuitamente che ci dà la possibilità di acquistare "pacchetti esperienza" (questi a pagamento, ovviamente) per avanzare più velocemente. Sempre la stessa solfa, mi verrebbe da dire, ma la realizzazione è discreta, e alla fine fa passare il tempo.

**72**

## Ridge Racer Drift

Piattaforma: Java
Sviluppatori: Namco Bandai
Sito Internet: www.namcobandaigames.com



Abituati ai fasti tridimensionali della piattaforma iPhone, quando torniamo ai racing game Java dobbiamo mantenere una buona dose di razionalità per evitare confronti impietosi. Ridge Racer Drift, nell'ambito dei titoli Java, non riesca a convincere appieno, soprattutto se confrontato con la serie Asphalt di Gameloft o Need for Speed di EA.
Se i fondali sono discretamente dettagliati, la sensazione di fluidità non è eccezionale e, soprattutto, i comandi risultano poco ottimizzati nella versione touch.
Il problema della fluidità si riduce sui terminali di alto livello dotati di hardware e processori più veloci, come il Nokia N97, che riescono a rendere l'esperienza di gioco decisamente più piacevole, ma se abbiamo uno smartphone con qualche anno sulle spalle, potremmo rimanere delusi.

**76**

## Tehra Dark Warrior

Piattaforma: iPhone / iPod Touch
Sviluppatori: Storm Basic
Sito Internet: www.stormbasic.com

Tehra Dark Warrior è un convincente esponente del genere hack'n'slash, che vede protagonista una muscolosa e affascinante eroina, una moderna (per modo di dire) Xena insomma, che ha qualcosa in più rispetto ai "semplici" umani. Si tratta infatti di una potente maga: possiede poteri e una forza sovraumana, caratteristiche che gli permetteranno di tenere testa alle orde mostruose che dovrà affrontare. Il meccanismo di gioco è oltremodo classico, con una serie di mosse e poteri da apprendere guadagnando punti esperienza e raccogliendo tesori, nonché eliminando una serie sterminata di nemici. Quello che ci ha convinto è il livello di difficoltà medio-alto, elemento che rende il gioco decisamente più interessante e meno scontato. Saremo per tanto obbligati a pensare alla strategia migliore per affrontare i boss che incontreremo, i quali spesso richiederanno più di un tentativo per essere abbattuti. Buono il sistema di controllo, sufficientemente reattivo, e buona la grafica completamente tridimensionale: sebbene qualche modello e ambientazione risulti un po' troppo povera di dettagli, viene ampiamente bilanciata da alcuni enormi boss molto ben realizzati. Nel complesso, quindi, assolutamente valido e consigliato se apprezzate il genere.

**88**

# REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

***Appassionati della precisione, il Focus di questo mese fa per voi! Se avete, come il sottoscritto, ROM Arcade sparse per tutto l'hard disk, l'utility che analizziamo oggi risolverà i vostri problemi: con pochi click è possibile ricatalogare e riordinare tutti i vostri giochi MAME. In sede di recensione, due pezzi dedicati ad altrettanti classici che hanno contribuito a fare la storia del Sega Saturn. Buona lettura!***

## ROMSCAT, CATALOGARE LE ROM DEL MAME

Il focus di questo mese è dedicato a tutti i maniaci dell'ordine. Personalmente da anni gioco con gli emulatori, e nel tempo ho accumulato romset arcade di ogni tipo: alcuni di essi sono desueti, altri sparsi per i meandri del PC, altri ancora funzionanti solo con determinate versioni del MAME e non con altre.

Per trovare il bandolo della matassa e dare un senso al caos che contraddistingue il mio hard disk mi sono messo in cerca di un utility che mi consentisse di riordinare e catalogare le ROM in mio possesso.

Mi sono così imbattuto in ROMsCat, ottima applicazione ideata e diffusa da SanzoGhenzo (sanzoghenzo.blogspot.com/2007/08/romscat.html), un nostro connazionale con il pallino dell'emulazione.

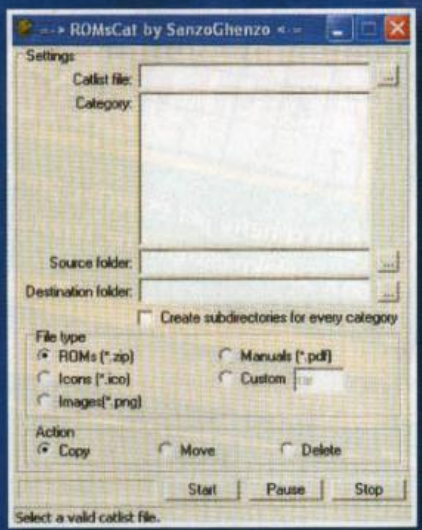
Il programma non fa molte cose, ma riesce ottimamente in quello che è il suo obiettivo principale: fornire supporto a chiunque abbia intenzione di crearsi un database ad hoc.

ROMsCat, giunto alla release 0.5.1, non ha nemmeno bisogno di installazione: sul sito è fornito un pratico archivio zippato. È sufficiente decomprimerlo in una cartella qualsiasi sul nostro computer e avviarlo tramite un click sull'eseguibile.

Ci troveremo davanti a una schermata semplice e chiara, con due percorsi da inserire: il primo (source folder) relativo alla cartella dove conserviamo il nostro archivio giochi, il secondo (destination folder) a quella in cui vogliamo risistemare le ROM, suddivise per generi. In alto possiamo scegliere, selezionando uno dei tanti file .ini disponibili, il criterio di suddivisione che intendiamo adottare per risistemare il nostro database. Le categorie più importanti sono quelle relative ai generi e ai sottogeneri (picchiaduro, labirintico, simulazione sportiva, di guida, ecc.), ma esistono anche altre discriminanti, alcune davvero particolari, come la risoluzione nativa adottata dai vari game. È possibile anche una selezione multipla dei vari criteri, che ci permette di creare interi cataloghi completi in una volta sola.

Preziosissima la spunta che è possibile mettere all'opzione "Create subdirectory for every category", capace di assicurarci una ripartizione per cartelle, etichettate automaticamente, meccanica e velocissima.

Predisposto il tutto e decisa l'azione che vogliamo fare (si possono copiare, duplicandole, le varie rom, muoverle da un percorso all'altro, o addirittura cancellarle), con un semplice click e pochi secondi di attesa potremo avviare il processo di riordino del nostro database, che senza fatica né eccessivo dispendio di tempo sarà ricollocato.




L'applicazione è completamente in Inglese, ma è comunque molto semplice da comprendere, anche per i meno abituati all'idioma d'oltremanica.

ROMsCat è tutto qui: non molto poliedrico, ma assolutamente imprescindibile per chi ama avere pieno controllo sui propri archivi ludici.

## Astal

Software House: **Sega**
Sistema: **Sega Saturn**
Emulatore: **Saturnin, SSF**
Anno: **1995**

A metà degli anni '90, accanto ai primi, timidi, tentativi di grafica tridimensionale applicata al videogioco, si affiancavano prodotti che raggiungevano i vertici della bidimensionalità, in particolare su piattaforme come il Saturn, pensate apposta per esaltare questo tipo di approccio ludico. Astal è un platform corredato da una grafica stupefacente: coloratissima, contraddistinta da uno scrolling fluido e da un lavoro certosino per abbellire i fondali, che raggiungono una qualità tale da sembrare a tratti autentici dipinti. All'impatto visivo sconvolgente si accompagna una trama tutto sommato banale; una divinità, Antowas, crea un mondo, e per popolarlo decide di regalarlo a due abitanti, una donna e un uomo: Leda, che ha il compito di formare la vita, e Astal, che deve impedire che qualcuno possa nuocere alla compagna. Ovviamente un altro dio malvagio decide di distruggere il pacifico eden, e per giunta crea un guerriero, Geist, che rapisce Leda trascinandola in fondo al mare. Astal non può che partire al salvataggio, affrontando una serie di mondi zeppi di piattaforme, nemici e ostacoli di ogni tipo, alla caccia dell'amata metà. Interessanti alcune prerogative del prodotto: il protagonista può lottare impiegando attacchi semplici e combo più complesse e distruttive; è disponibile anche una modalità multigiocatore, con Astal affiancato da un uccello combattente piuttosto letale. Astal è un gioco divertente e frenetico, ma la sua pecca principale sta nella longevità: finirlo infatti è piuttosto semplice e una volta completato non offre ulteriori stimoli. Piacerà comunque agli appassionati del genere.

## Burning Rangers

Software House: **Sega**
Sistema **Sega Saturn**
Emulatore: **Saturnin, SSF**
Anno: **1998**

Burning Rangers è un gioco particolare. Oltre a essere uno dei lavori che meglio ha saputo sfruttare le potenzialità tridimensionali del Saturn, è contraddistinto da una trama di fondo piuttosto innovativa e da una commistione di generi che lo rendono senza dubbio non banale. Anche se il prodotto è catalogabile come un action-game, esistono elementi shooter e di simulazione "aerea" che ne ampliano la complessità e le componenti strategiche. Ci troviamo a impersonare una squadra di vigili del fuoco futuristica: gli incendi sono rimasti uno dei pochi pericoli reali in circolazione e per affrontarli e domarli sono stati creati autentici team specializzati, dotati di jetpack a propulsione che permettono per brevi tratti di alzarsi dal suolo e volare. Burning Rangers è strutturato lungo 4 livelli piuttosto complessi: il nostro obiettivo, oltre a domare le fiamme, è portare in salvo una serie di civili dispersi nel luogo dell'incendio. Per farlo, oltre alle nostre capacità, potremo sfruttare dei varchi dimensionali che ci portano in luoghi sicuri, dove depositare le persone strappate alla furia devastatrice del fuoco. Le ambientazioni trasmettono magistralmente il senso di pericolo e frenesia a cui la lotta contro le fiamme ci costringe: tale percezione è amplificata dall'eccellente impianto sonoro e dalla superba grafica, fluida e molto realistica. Burning Rangers è un signor gioco: uno dei punti più alti mai raggiunti dal Sega Saturn, non può mancare nella collezione di ogni appassionato che si rispetti.

Pagina mancante

# EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

***Ricordati che devi morire! E, nel frattempo, segnati: 1 Kg di pere del Pamperino, due noci molto grosse, il detersivo che prima toglie e poi rimette le macchie...***

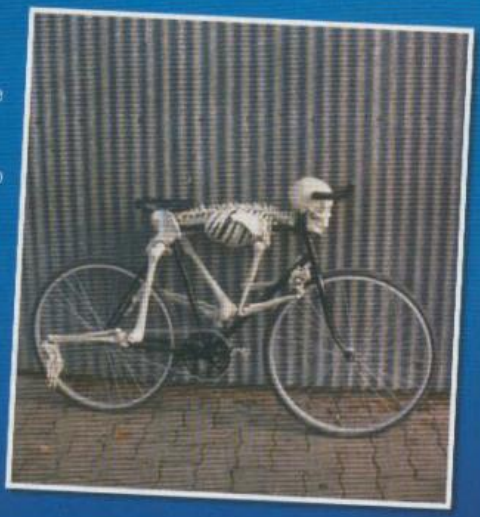
Un saluto affettuoso e un caldo bentornato a tutti gli appassionati di Euforia e Paradossismo. Questo mese il vostro Nikazzi di fiducia (diffidate delle imitazioni! Batterie non incluse) si è andato a ripescare un po' di materiale rimasto "inevaso" nella casella di posta. Un modo per non dimenticare i fedeli lettori così gentili da segnalare immagini e foto degne di menzione. E anche per fare pulizia, che ho l'hard disk che sembra il tavolo da pranzo dopo che hai invitato a cena un'intera squadra di Rugby. Detto questo, vi lascio alle immagini, mi inchino davanti alla demenza seriale dei miei lettori e vi invito a continuare nella vostra opera di ricerca di materiale euforoso e topoloso. Al mese prossimo!

## LA FORZA SCORRE FORTE IN LORO. E ANCHE LE GHIANDE, SE È PER QUELLO...

Annuncio ufficiale: questa piccola immagine viene pubblicata non solo perché meritevole, non solo perché euforosa al punto giusto e non solo perché, da contratto, almeno ogni tre mesi o Star Trek o Star Wars devono fare capolino nella paginetta dell'Euforia. Questa foto vince anche il premio di reperto più volte inserito nella rubrica e più volte estromesso causa eccessivo ingombro dello stesso. Quindi, dopo aver rischiato la pubblicazione almeno 5 volte e aver sempre perso, è giunto il momento di rendere onore agli scoiattoli Jedi. Non chiedetemi chi fosse l'euforoso che originariamente "inviommi" (quanto è bello giochicchiare coi verbi) la segnalazione. Credo fosse il mai dimenticato Walterine, ma non è detto.

## LO VOGLIO SUBITO: S05E04!

La cara vecchia espressione dell'indimenticato Gaburri risuona un mese sì e uno no su queste pagine. Dovete perdonarmi, ma non è una crisi di originalità coi titoli: è che di fronte a certi fenomenali oggetti non esiste altra esclamazione possibile o immaginabile. Prendete per esempio lo splendido telecomando apribottiglie segnalatomi da D3x3o (aiutatemi voi a pronunciarlo). Cosa sarebbero le partite con gli amici con un oggettino del genere a disposizione? L'altro "consiglio per l'acquisto", invece, è più controverso. Inviatami da un segnalatore anonimo (no, forse aveva un nome ma l'ho perso, sorry) questa foto ritrae una splendida "bicicletta scheletrosa". Sicuramente bella da sfoggiare per le strade della città, la due ruote ha un solo difetto: essendo piuttosto bassa, per un ciclista maschio sarebbe come andare in giro... piuttosto piegato sullo scheletro stesso. Ma noi siamo per la parità di diritti: tutti, uomini e donne, donne e donne, uomini e scheletri, visoni e alci dovrebbero poter esprimere liberamente il loro amore reciproco...



## TOPOMODELLE IN CERCA DI UN DOCUMENTO

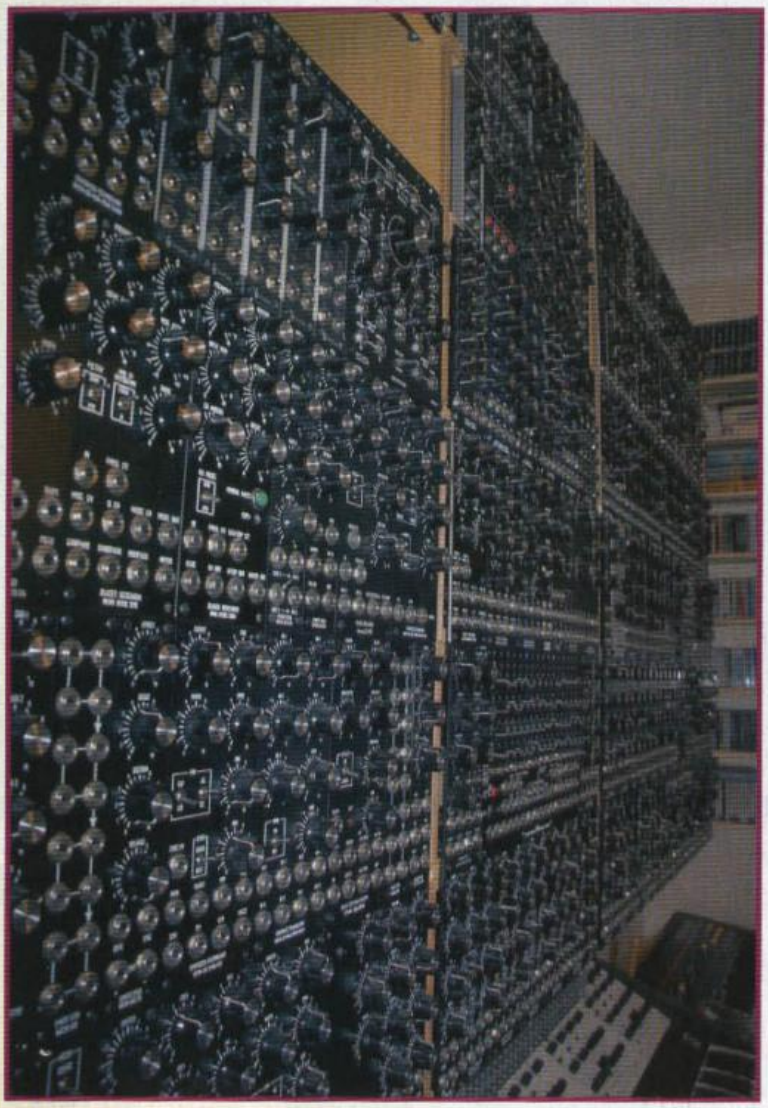
Per chiudere questo appuntamento con la solita dosa di roditrici, ecco a voi due foto accomunate, come tutto questo mese, dalla decantazione nelle botti di cantina Nikazzi e dalla presenza di tanta lingerie, che male non fa. Il nome delle modelle mi è sconosciuto, così come non riuscirei a identificarle nemmeno se fossero mia cugina e mia zia (ma in quel caso mi darebbe sicuramente poco fastidio, sia chiaro): purtroppo sono fisionomista come un'ape in un alveare. Se però siete in grado di fornirmi nomi, biografia e soprattutto indirizzo e numero di telefono delle due topossime, i centralini sono accesi 25 ore su 24.

PRENTAL ADVISORY

# Le grandi verità di BovaByte
## I COMPUTER HANNO UN'ANIMA. E SONO DELLE CAROGNE

Ammettiamolo, quella vecchia storia secondo la quale i computer sono "stupidi veloci" perché in grado di svolgere calcoli a velocità supersonica, ma incapaci di elaborare un proprio pensiero, è una vaccata colossale detta dagli scienziati pazzi degli anni Cinquanta, quelli che nei film "folefano tifentare patroni ti monto", per tranquillizzare le generazioni future sul presunto carattere innocuo dei computer che loro stessi avevano inventato. Ma loro già sapevano che stavano gettando i semi malvagi di una tecnologia che in teoria avrebbe dovuto servire l'uomo, ma che in realtà hanno asservito l'uomo alla tecnologia, liberandolo dal compito di pensare per dargli in cambio nuovi, divertentissimi sistemi per perdere inutilmente del tempo. Esiste infatti un lavoro davvero ingrato che tutti considerano divertente (perché non sanno come si svolge: un po' come il collaudatore di profilattici che, al massimo, dovrà montarli su un macchinario), ma che in realtà rappresentano la condanna di chi lo svolge. Questo lavoro è il redattore che si occupa dell'hardware per riviste e siti web. Tutti pensano che sia piacevole: in fondo ti mandano l'hardware su cui tutti sbavano di fronte alla vetrina del negozio, te lo lasciano per qualche tempo in modo che tu possa provarlo in lungo e in largo, ti ci diverti un po' giocando a questo e a quello, e poi lo rimandi al produttore, sicuro che presto dentro a quel computer ci finirà qualcosa di ancora più potente e godurioso da usare. Quello che il lettore medio ignora, tuttavia, è che l'hardware in questione non funziona MAI, e sottolineo MAI, al primo colpo. Lo metti, e mancano i driver. Scarichi i driver, e devi aggiornare il BIOS. Aggiorni il BIOS, e le impostazioni consigliate non funzionano. Quando poi riesci finalmente a farlo andare, i tuoi test non collimano con quelli dei tuoi colleghi (a cui dai sempre una sbirciata, non sia mai che ti prendi una cantonata colossale fidandoti dei "tuoi" numeri): insomma, per dirla in breve, il tempo T che l'azienda X ti offre per testare il suo prodotto Y generalmente viene impiegato per farlo funzionare. Il test vero e proprio ha luogo invece nel periodo 1/T che normalmente è compreso tra la mezzanotte del giorno in cui devi inscatolare tutto e rispedirlo a casa sua, e il minuto prima che ti si chiudano definitivamente gli occhi dal sonno. La fortuna dell'utente finale è che normalmente mette mano sullo stesso prodotto dopo che un piccolo esercito di redattori e beta tester ha già mandato un numero sufficiente di insulti, malauguri e piacevoli inviti a passare un po' di tempo in qualche località amena e molto remota dell'universo a tutti gli ingegneri della medesima azienda X. Va aggiunto e debitamente confermato che le possibilità che qualcosa non funzionino, in perfetto ossequio alla legge di Murphy, sono inversamente proporzionali al tempo che hai a disposizione per provare un oggetto e recensirlo, quindi minore sarà il tempo T e maggiore sarà la tua certezza che l'oggetto Y non funzionerà. E vale per qualunque oggetto contenga un computer o un surrogato di. Perfino il mio decoder digitale terrestre, una volta connesso al monitor usando la giusta cablatura, ha deciso di non visualizzare alcunché sullo schermo. E questo semplicemente perché avevo fretta di vedere la TV. Ora, quel che vorrei che Angelico Medaglia inventasse il mese prossimo, è uno spray inibitore per la malvagità dei computer. Datemelo! Una spruzzata, e tutto funziona al primo colpo! Saluti a tutti

**Anonimo Redattore**



# Torna, a grandissima richiesta
# L'ANGOLO DELL'INVENTORE

Suppongo che a tutti, nella vita, sia capitato di lavorare in un open space. Più precisamente, in un open space messo gentilmente a disposizione da una grande multinazionale, con un sacco di scrivanie pronte ad accogliere uno o due operatori, e dotate di un telefono fisso ciascuna. Rispetto alle più tradizionali postazioni lavorative, che prevedono l'assegnazione univoca e contrattualmente indissolubile tra la postazione seggiolo-telefonica e il lavoratore dipendente, queste scrivanie vengono occupate di volta in volta da diversi operatori diversamente inquadrati, secondo il principio che chi primo arriva meglio si accomoda e, guarda caso, le postazioni più infrattate dell'ufficio sono sempre le più ambite. Ma nessuna scrivania, nessun loculo obliterato e protetto da occhi indiscreti potrà mai salvarci dalla più pesante iattura che possa capitare a chi, pur volenteroso, si accomoda sulla sedia, accende il suo portatile e pretende di lavorare in pace: il collega perseguitato. Quest'ultimo, bontà sua, ritiene di essere la vittima predestinata di un ordine superiore che, senza apparente motivo, gli ha messo alle calcagna un committente scassaballe. Il quale, per via di una non meglio precisata carenza affettiva o intellettuale, ritiene necessario telefonargli ogni cinque minuti (quando è da vicino) per chiedergli come stia andando il lavoro e se prevede di finirlo in tempi brevi, come se le continue interruzioni giovassero in qualche modo al flusso lavorativo. Immaginatevi questa situazione, per intenderci: voi siete lì alla vostra scrivania, condivisa con me che sto scrivendo. Improvvisamente, suona il telefono. È per me. È il ToSo che mi chiede se ho finito l'angolo di BovaByte e io gli rispondo di no, che tra un'oretta o due lo finisco, e di stare tranquillo che sto lavorando. Io scrivo come un forsennato e voi, già disturbati dal mio osceno ticchettare furibondo, dopo neanche tre minuti sentite squillare nuovamente il telefono. Temete che sia per voi. Invece no: è nuovamente per me, è sempre il ToSo, che mi pone precisamente le stesse domande di prima, ottenendo esattamente le medesime risposte. Scenetta che si ripete sempre uguale altre diciannove volte, a intervalli più o meno regolari di n minuti.

*Braid è un gioco geniale, che può svolgere un importante compito di ispirazione per chi studia la deformazione delle linee temporali.*

Fino a che, alla ventesima, rispondete voi al telefono e spedite il ToSo in qualche buia location, approfittando della mia assenza per andare in bagno. Comprenderete facilmente che la vera vittima non sarei io, ma più precisamente voi, che con quella commissione non c'entrate proprio nulla, ma vi tocca comunque seguirne le sorti – e in tempo reale – vostro malgrado. Ecco, fortuna vuole che il ToSo non sia un capoprodattore petulante e che questo sia solo un esempio, ma il problema del collega perseguitato esiste veramente e, prima o poi, toccherà proprio a voi vestirne i panni scomodi. Al fine di evitare disturbo ai vostri colleghi, dunque, ho pensato a diverse soluzioni. La prima prevedeva la possibilità di disintegrare da remoto il telefono dell'interlocutore, in modo da assicurare almeno quella mezzora di respiro necessaria affinché il medesimo provvedesse a procurarsi un telefono nuovo, ma poi poteva essere pericoloso e motivo di cause penali e così, giocando a Braid, ho trovato una soluzione molto più opportuna, ovvero il...

## DIVARICATORE SPAZIO-TEMPORALE PER TELEFONI AZIENDALI

Il suo funzionamento è semplice. Lo si collega al telefono e subito dopo aver ricevuto una chiamata piagnucolosa (e averla conclusa!!!), si pigia il suo grosso bottone rosso. Immediatamente, la nostra sedia e il nostro computer vengono avvolti da una bolla temporale, al cui interno il tempo scorre molto più lentamente. Attorno a noi tutti i colleghi continueranno a svolgere i loro compiti secondo la linea temporale standard, ma all'interno della bolla ogni minuto corrisponde in realtà a una buona mezzora. In questo modo possiamo terminare il lavoro a tempo record, permettendoci un "ho finito" alla telefonata immediatamente successiva. L'unico problema, è che non ho ancora trovato un modo per generare la bolla, anche se prima o poi ci riuscirò...

*Ecco l'invenzione di Angelico in tutto il suo splendore...*

# TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

## PROSOPOPEA - 30 APRILE 2010

### [La scelta]

Vi avviso: questa è la seconda parte della Prosopopea del mese scorso. Lo stesso identico concetto da un punto di vista un tantinello differente. E nasce semplicemente dalla domanda che mi sono posto, a valle della scelta di giocare un titolo uscito da qualche tempo sulle solite piattaforme: per quale delle tre lo prendo?
Scelgo il PC per l'approccio poco più strategico, per le texture migliori e l'uso del toporatto? Scelgo PS3 per la comodità della sala, tenendomi un pad un poco più scomodo, ma colori ancora plausibili? Oppure scelgo 360, con un pad più comodo, colori più sballati e, in generale, un impatto grafico meno all'altezza? (nei titoli multi non è proprio così vanno le cose, semmai è quasi sempre PS3 quella che soffre, ndTMB).
I costi sono più o meno simili (a patto di scendere a patti con la lingua), quindi i nodi vengono smaccatamente al pettine e mi tocca capire quale sia l'aspetto più importante per me. Nel turbinio della fase decisionale, ho infine deciso di girarvi il problema e di sbattermene allegramente, procedendo più o meno a caso, come al solito: tanto, poi - e lo so perché una manciata d'ore le ho già provate - saranno la vicenda e l'immersione nella storia a rapirmi e a restituirmi quel sapore di GdR a lungo dimenticato.
A voi resta, tuttavia, l'arduo compito di stabilire quali siano i parametri decisionali corretti e cosa sia meglio privilegiare, in questa improbabile disputa. Lo so che si tratta di chiacchiera, ma, dopotutto, non sono solo chiacchiere e distintivo?
Ah, prima che scappiate, la domandona finale: che gioco è? Dai, che è facile.

**Massimo Svanoni**

## A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

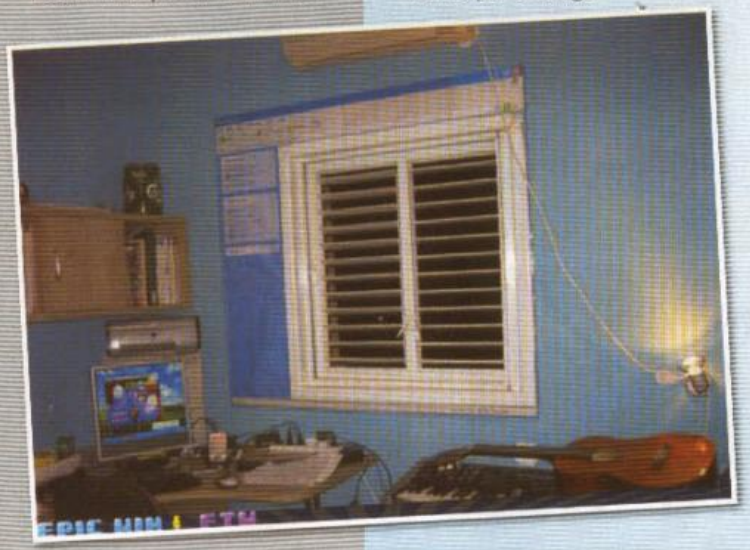
**MULTIGIUOCO**
Dai che ormai lo sapete. Che ve lo scrivo a fare? Ormai non sbagliate neanche più: fragzone@sprea.it.

**TGM MAIL**
La rubrica delle letterine. A questo punto della nostra storia, si accetta di tutto: politica, economia, richieste (e profferte!) amorose. xam@sprea.it con oggetto [TGM Mail] è qui per questo. Se, invece, siete dei pigroni, andate sul sito www.tgmonline.it e cliccate su "Scrivi alla Reda". Lì entrerete in contatto diretto con noi.

**RAFFOSENTIQUA**
Al Raffo io ci farei una statua (anche per ricordarmi com'è fatto), ma non saprei dove metterla - raffosentiqua@sprea.it.

## EPIC LOL!

Lavorate tutto il giorno sul PC? Magari usando Windows XP o chi per esso? Se state leggendo è molto probabile, dato che trattiamo di giuocattoli per PC.
A ogni buon conto, se volete proprio dirvi addicted di tutto quanto concerne il mondo del famigerato sistema operativo Microsoft, munitevi di pennello, recatevi davanti alla vostra ignara e innocente finestra e conciatela in questo modo. Nessun nerd può farne a meno!




### TENGA PURE IL RESTO, ODIO LE MONETE

Hola, Xam,
ieri me ne stavo tranquillo tranquillo a sfogliare il numero di marzo durante una "seduta ceramica", quando m'è cascata all'occhio la mail "Die Hard" e la tua relativa risposta.
E in chiusura di risposta mi sono venute a galla un paio di considerazioni (detta così suona male, visto il contesto, ma lasciamo correre...). Ma il problema del gioco allegato-non allegato è davvero così insormontabile? Mi spiego.
Siete, e a ragione secondo me, una delle (la?) principali(e) riviste del settore. E ci sono persone, come me, che vi leggono quasi esclusivamente per le perle di saggezza di Adso, per la follia da manicomio del Raffo e per le divagazioni semi-intellettuali di un certo Xam. E ne ho citati solo alcuni, eh. Le recensioni? Vabbè, a volte le leggo, ma a 39 anni e con una mia attività appena avviata non ho più tanto tempo per giocare, purtroppo. Adesso, diciamocela tutta: chi afferma che fate soltanto "intrattenimento" e non anche cultura fa lo scemo per non andare in guerra (cit.), e questa cosa mi sembra piuttosto evidente.
Dovreste avere un potere commerciale che va al di là dei semplici numeri, anche e soprattutto quando si tratta di avere a che fare con le major del settore per accalappiarsi i gold master (si chiamano così?) al solito prezzo da traffico illecito di organi. Continuate a sfruttarlo, offrite il meglio in circolazione, ma adeguate i prezzi, no?
E non parlo soltanto dei DVD ("volete giocare a basso prezzo? Beh, pagate un pelino più del prezzo attuale, in fondo dobbiamo vivere anche noi..."), ma anche della rivista. Io sono STUFO MARCIO di pagare soltanto 3,99 euro per una rivista che vale ben più della pizza che a volte mangio a pranzo! Anzi, se non adeguate il prezzo smetto proprio di comprarvi, ecco! Potrei arrivare a pagare anche... uhm, almeno 4,05 euro! Toh, diciamo 4,10! :-)
Scherzi a parte... Adeguatevi al mercato (inteso come "vostra QUALITA' confrontata al resto del mondo") e a un mondo che, da tempo immemorabile, non regala nulla. Saremo in molti a seguirvi.
Poi, vabbè, io continuerò a comprare la versione "solo carta" tranne in rare eccezioni, ma il punto resta valido.
Sì, so bene che dietro ci sono TANTI altri numeri da tenere a mente e far quadrare... Ma a meno che non siate con le pezze alle chiappe, un piccolo aumento dovrebbe permettervi di respirare più ossigeno e allontanarvi dalla bombola, no?
Beh, vado di nuovo in Seduta Ceramica a meditare sul perché mai non mi venga dato un Master in Business Administration "honoris causa" (ma sicuramente ci sono buoni motivi...) ma questa volta con il numero di aprile fresco di edicola. Dove, come sempre, ho detto "tenga pure il resto, odio le monete!". E prendetevelo voi questo resto! No? La Seduta chiama.
Prosit.

**Danilo "NiloAzzurro" Magro**

*IO SONO STUFO MARCIO DI PAGARE SOLTANTO 3,99 EURO PER UNA RIVISTA CHE VALE BEN PIÙ DELLA PIZZA CHE A VOLTE MANGIO A PRANZO! ANZI, SE NON ADEGUATE IL PREZZO SMETTO PROPRIO DI COMPRARVI, ECCO!*
**DANILO**

***PERÒ QUANDO A CASA HAI IL PRIMO ASSASSIN'S CREED, TUTTI GLI SPLINTER CELL, TUTTI I PRINCE OF PERSIA (COMPRESO L'ULTIMO SENZA DRM) E TUTTI GLI HEROES OF MIGHT & MAGIC, ESPANSIONI COMPRESE, E FAI DUE CONTI SU QUANTI SOLDI HAI SPESO, TI SENTI DAVVERO DAVVERO DAVVERO PRESO IN GIRO.***
**FILIPPO**

*Ok. Il mese scorso ho scritto "Vorrei che riusciste a stupirmi". Direi che ci sei riuscito, anche se non relativamente all'argomento della Prosopopea.*
*In ennemila anni di (onorata?) carriera, mai mi era accaduto d'avere notizia di un lettore che chiedesse l'aumento di prezzo.*
*E solo per leggere la mia rubrica, quella di Adso e quella del Ratto!*
*Per inciso, ho sempre odiato anche io le cifre limate ai 99 centesimi che ti riempiono le tasche di inutili monete, ma è una questione psicologica che non starò certo a discutere.*
*Però, l'aumento...*
*Santa pace, in un modo o nell'altro riuscite ancora a sorprendermi.*

## PROVA PROVA PROVA

Paolo ha inviato un messaggio usando il modulo di contatto http://www.tgmonline.it/contact.
Prova prova prova

**Paolo**

*Speravo che questa mail avesse un significato interessante. Tipo la riparazione della form online o la creazione di un nuovo avanzatissimo meccanismo di invio mail.*
*Ovviamente ve lo avrei comunicato al volo. E lo faccio al volo, quindi: su TGM Online (www.tgmonline.it) c'è il nuovo form per contattare direttamente la vostra redazza preferita. Basta cliccare su "Scrivi alla Reda". Insomma, alè.*

## CAPRA E CAVOLI

Ciao Xam, so che forse non è l'argomento più interessante del mondo, però sono un paio di giorni, da quando ho letto la recensione di Conviction, che ci penso.
Probabilmente ne siete già perfettamente a conoscenza, ma è con enorme felicità che anche io ho appreso oggi da alcuni amici che finalmente è possibile giocare offline ad Assassin's Creed 2. Ovviamente il ringraziamento, in questo caso, va alla famosa, terribile, pirateria, che ha risolto come sempre agevolmente il problema nel giro di sì e no qualche settimana. Basta curiosare nei forum (esempio censurabile ^_- : ovviamente te l'ho censurato; va bene che sono open minded e non ho mai fatto troppo il santerello, ma da qui a pubblicare link piratevoli ce ne corre un filo... ndXam) e si trovano tutte le soluzioni al caso. Non è immediato, però anche l'utente della domenica può seguire passo passo le procedure senza problemi. E se ci sono riusciti alcuni miei conoscenti, sono sicuro che chiunque possa riuscirci.
Partendo da questo fatto, ci sono alcune ovvie considerazioni e posso parlarne davvero con la coscienza pulita, perché sono una di quelle persone che i giochi li preferisce originali e che, ogni volta che può, compra.
La prima è che non ne posso davvero più di essere sempre dietro a sistemi di protezione di ogni sorta, tanto che mi ritrovo spesso a usare crack.
Vuoi perché anche con gli originali non è raro che appaiano richieste di CD (con Securom mi è capitato decine di volte), vuoi perché preferisco un CD di musica invece del CD del gioco o perché l'ADSL a casa mia è di tipo flat, ma ogni 20/30 minu-

## ELEZIONI

Lo so che sono passate e che questa l'avrete già vista di sicuro, ma non si può dire che non sia geniale e con questa scusa la stampo tra queste pagine patinate a imperitura memoria.
Così, senza apparente ragione, mi viene in mente una pubblicità della prima Playstation in occasione della Festa della mamma, quando andava lo slogan "non sottovalutare la potenza di Playstation": una PS distrutta con la dicitura "non sottovalutare la potenza della mamma". Ve la ricordate?

# AVVERTENZE D'USO

Questo mese tanti box golosi! Il che – lo so bene, non vi accalorate prima che venga del tutto la stagione! – non mi esime dallo stendere questo strisciotto qui. Anche perché l'ho inventato io e ora devo pagarne le più piccole conseguenze, una a una. Manco fossero termini.

### AMARO ONLINE
Se ci volete bene non potete non conoscerlo. Se non lo conoscete, infliggetevi 10 fustigate, quindi filate all'indirizzo www.tgmonline.it seguito da una parola a caso.

### ASSASSIN'S CREED 2
Si finisce a parlare sempre di 'sto pezzente incappucciato. Proteste, DRM, faccende, filmati. Intanto ha venduto un bel mucchio di copie e se la ride pasciuto.

### CERAMICA
Materiale largamente utilizzato durante la lettura di questa e numerose altre rubriche, appartenenti alla vostra rivista preferita. Siamo ben lieti di coadiuvare la regolarità della vostra attività intestinale: altro che il bifidus!

### CONVINCTION
Vi ha convinto? Quando mi parlate di questo gioco qui?

### DIVAGARE
Attività cara in particolare allo Xam e ampiamente presente in questa rubrica qui e – op – persino in questo stesso box. Quando si dice Lupus in fabula!

### MONETE
Quei dischi metallici apparentemente utili solo ad appesantire il portafogli (quando non presenti in quantità esagerate). Il videogiocatore romantico le associa anche al meraviglioso periodo dei coin-op.

### PIATTAFORMA
C'è quella petrolifera – ma non è il momento di parlarne – e quella ludica. Preferiamo la seconda. Anzi, le seconde (senza discriminazioni).

### SISTEMA DI PROTEZIONE
Quell'archibugio che un filo, ma giusto un filo, ti toglie la voglia di giocare. Specialmente quando esagera.

### TEXTURE
Quella cosa che esiste da quando esiste il 3D scaltro, quello cioè ben diverso dall'ingenuo agglomerato di poligoni nudi che era in principio. Ah, l'ingenuità!

### VOGLIA
Elemento alla base di un sacco di cose. Le prime dieci immagini che mi vengono in mente non sono pubblicabili, ma dopo c'è sicuramente il videogioco caro, amato da noi tutti.

### XAM
Uomo travolto. Potrei anche chiuderla qui. Subito dopo, aggiungeteci quello che vi pare: indecisione ludica, primavera, brezza, desiderio, vita. L'abbinamento regge comunque.

## NEL LIMBO

Lo sapete. Quando un'idea mi colpisce, perforo qualsiasi ragione di pubblicabilità e ve ne parlo. Questo platform-puzzle con una spiccata propensione al tempismo mostra sin dalle prime immagini/filmati uno stile elegante: una miscela tra un noir delicatamente e umoristicamente animato e una colonna sonora fatta di silenzi e suoni.
Limbo, arriva, applaudito, dall'Indipendent Games Festival. Il che, già di per sé...

ti il router si disconnette e si deve riavviare manualmente. A volte per qualche giorno di fila va ... ma di certo non è uno di quei servizi che mi permettono di giocare a WoW (ci giocavo quando ancora andavo all'università, con il lag tipico delle peggiori reti italiane).
Rimane, alla fine, quel pizzico di amarezza tipico di chi tenta in ogni modo di comportarsi onestamente e vede chiaramente che i disonesti vincono, immancabilmente. E, come sempre, deriva anche da ciò che chi ha il potere fa o non fa contro la criminalità. Evadere le tasse? Basterebbe che fossero ragionevoli e nessuno si opporrebbe. Basterebbe che, quando viene la finanza, questa non cerchi a ogni costo di incastrarti.
La pirateria? Basterebbe che i prezzi fossero ragionevoli, che non tentassero in ogni modo di trasformare in pirati anche gli utenti onesti, che ci offrissero qualcosa di più rispetto alla pirateria (un packaging decente mai? Quando apri una confezione e trovi un CD abbandonato a se stesso e manuale in pdf ti viene solo una grande tristezza).
Basterebbe poco. Perché se spingi le persone a cercare i crack poi magari la tentazione ti viene.
Quanto meno la tentazione di comprare altro.
Però quando a casa hai il primo Assassin's Creed, tutti gli Splinter Cell, tutti i Prince of Persia (compreso l'ultimo senza DRM) e tutti gli Heroes of Might & Magic, espansioni comprese, e fai due conti su quanti soldi hai speso, ti senti davvero davvero davvero preso in giro.

**Filippo**

PS: sarei curioso di sapere i dati di vendita per PC, non ne ho ancora trovati ...

*Mi sussurrano dalla regia che ci aggiriamo attorno ai 7 milioni di copie, ma si parla di tutto il blocco PC, 360, PS3. Un bel gruzzoletto, direi (ma dovuto per buona parte alle edizioni console ndTMB).*
*E comunque notiziona, sì: AC2 si gioca anche offline. Diciamo che Ubisoft aveva un attimino ecceduto nel tirare la corda (per non usare la solita metafora del vasino). Ora, nonostante i numeri di cui sopra (forse anche incoraggiata da quelli? E forse, credo soprattutto, dalle proteste degli utenti), ha smollato un poco la cintola, consentendo ai poveri onesti acquirenti di – porca miseria ladra! - giocare.*
*Se le cose stanno così, possiamo dirci (parzialmente) ottimisti: la voce del giocatore ha ancora un qualche peso.*
*Staremo a vedere come si muoveranno d'ora innanzi. La chiave resta, a mio modo di vedere, la causa, ossia l'offerta: occorre una motivazione che spinga all'acquisto. Come ci siamo già detti, forse un abbinamento prezzo ribassato/DLC potrebbe essere la chiave per salvare capra e cavoli.*

***PER PRINCIPIO NON MI SVENDO. E POI, ONESTAMENTE, NEGLI ULTIMI 5 ANNI, QUANTI TITOLI MI SONO PERSO? UNO IN PIÙ FARÀ LA DIFFERENZA? NO, E INOLTRE AVRÀ FATTO QUALCOSA CONTRO UN ATTO DI PREPOTENZA. CIÒ CHE PAGO È MIO E SE VOGLIO RIVENDERLO LO FACCIO, ANCHE SE DOVESSI COMPRARLO PER TENERLO.***
**GABRIELE**

### VUOI TU, GABRIELE...?

Voglio. Lo voglio adesso, prima sarebbe meglio!
Comunque lo voglio, non ne ho bisogno, ma lo voglio perché lo merito. Ne ho diritto a volerlo. Non voglio mettere a freno le mie voglie e perciò qualcuno finirà con l'approfittarne sempre di più.
Più hype, più voglia. Più voglia, più gonzi da cui succhiare, come una zanzara che riesce ad attirare a sé le sue vittime.
Non so voi, ma la "crisi" la sento e solo dal seguente punto di vista la benedico. Mi ha fatto frenare, mi ha limitato, ha imbavagliato i miei voglio.
Non posso spendere, mi arrangio. Doso e godo di quello che ho, cerco titoli economici e gratuiti oppure aspetto.
Faccialibro mi ha aiutato parecchio. Ora sono su Alganon. Domani su Riddick (GRAZIE!).
E Assassin II? Bah. Il DRM mi raccapriccia. È una prepotenza? Potrebbe essere, e quindi? Come consumatore posso decidere tutto. Guardate come stanno bene sugli scaffali: provate a lasciarceli.
Più soddisfatti e meno gonzi.
Il DRM è contro la pirateria? Assolutamente no. No in senso assoluto; per carità, non è attraverso un software che si combatte ma tramite una politica di prezzi aggressivi: piratare Armored Princess è da mentecatti, anzi, comprarlo a priori è un gesto contro la pirateria, un obolo.
No ragazzi, il DRM è proprio contro di me/noi. Sì, perché, sebbene faccia due lavori per tirare a campare, rimango povero in canna. Per giocare a Bioshock 2 mi sono fatto prestare Xbox360 e gioco (mi viene da piangere!).
Sono io che cerco nei budget e nell'usato i giochi e mi accontento di ciò che trovo.
Sono io che valuto che non avrò i soldi per comprare SCII a meno che non li metta via già da adesso (ma avrò il coraggio di spenderli?).
Il DRM è contro di me e ottiene un solo risultato: farmi scegliere un altro titolo o aspettare un prezzo migliore.
E se poi, veramente, ritengo che il DRM possa qualcosa contro la pirateria... mi piacerebbe conoscere il risultato, dite che ACII sia "introvabile"?
Sono io che decido, sono io che controllo me stesso e decido volontariamente di non acquistarlo.
Per principio non mi svendo. E poi, onestamente, negli ultimi 5 anni, quanti titoli mi sono perso? Uno in più farà la differenza? No, e inoltre avrà fatto qualcosa contro un atto di prepotenza. Ciò che pago è mio e se voglio rivenderlo lo faccio, anche se dovessi comprarlo per tenerlo.
Oppure, per soddisfare le nostre voglie, siamo disposti ad accettare qualunque compromesso? Oggi questo e domani? Il freno va tirato subito e la scelta è solo nostra, nelle nostri mani abbiamo il potere di far cambiare le cose, come sempre, come in tutto.
Grazie!

**Gabriele**

*Forse avrei dovuto pubblicarla prima. Ma ci sta bene anche come chiosa alla vicenda. Chiosa, sì. Ingenuo che sono. Si parla e si polemizza sui prezzi da quando sono nati i videogiochi; figuriamoci se ora, soprattutto in questo momento storico, la cosa può chiudersi.*
*La cosa si regolerà da sola (certo, se ci sono titoli come AC2 che fanno quelle cifre lì, dubito che i tripla A non continuino a imporre i loro prezzi) e per i giocatori accorti ci saranno i titoli a buon mercato come Armored Princess oppure i budget e l'usato (sempre che non riescano a farlo fuori tramite politiche più oculate, DLC, eccetera, ma è tutto da vedere).*
*Tutto rimane una questione numeri: su quali cifre si sta muovendo il mercato non già dei videogiochi, non già delle singole fette, ma dei tripla A, dei secondi prezzi, dell'usato? Sarebbe interessante osservare lo spostamento di questi dati in questo periodo.*
*Perché è tutta una faccenda di numeri. Mi viene in mente il finale di Nati con la camicia, [ri]visto giusto ieri sera, con il pazzo scatenato e il suo ordigno in grado di far sparire dalla faccia della Terra il concetto di numero...*

### AU REVOIR

*Io avrei anche finito. Ora, quasi quasi, impacchetto tutto e lo spedisco al ToSo. Poi faccio quella scelta lì e mi metto a giocare. Anzi, no, la sapete la novità?, mi metto a recensire. Dopo circa una decina di migliaia di anni, torno a scrivere una recensione! Se non è una notizia di chiusura questa... (in realtà basta consegnare per tempo. E non ogni 10 anni. ndToSo).*

## TORTE FOLLI

Su questo, invece, arrivo tardi ma non sono totalmente fuori luogo (lo trovate su Steam). Nei panni di un macabro figuro alla ricerca inarrestabile di torte, dovrete vedervela con elementi platform, puzzle e soprattutto il tempo: vale a dire, registrate le vostre azioni e utilizzate le sequenze combinate per venire a capo dei livelli.
Si chiama The Misadventures of P.B. Winterbottom.

# RAFFO SENTI QUA!

Indovinate un po'? Anche quest'anno a giugno (il 12 per la precisione) compio gli anni: tralasciando il dramma che ormai mi attanaglia (mangio la metà di quando avevo 10 anni in meno, ma ingrasso il doppio hihihi), vi ricordo che i regali sono molto graditi e i soldi ancora di più. Avete dei gioielli della nonna che non sapete dove sbattere? Vostra zia vi ha regalato delle banconote ma ne avete già di uguali? Mandatemi tutto, qua non si butta via niente! Passiamo ora alla grande promozione: "Regalo tutto" che prevede l'elargizione di un oggetto di mia proprietà a colui che si vedrà pubblicare una lettera; si tratta di gadget variegati che ho accumulato nel corso dei miei quasi 20 anni passati ad assistere alle presentazioni di videogiochi e non li troverete mai in vendita nei negozi perché sono prodotti riservati alla stampa. Il mese scorso ho messo in palio lo zaino di Bugs Bunny, che va al buon Umberto Visani con la speranza che si ricordi del gesto e non mi uccida. L'oggetto di questo giro invece raddoppia e cioè un mouse pad in cuoio di The Witcher e un block notes di Atari (ovviamente non sono mai stati usati). Per averli non dovete fare altro che scrivermi e sperare che scelga la vostra lettera come la più meritoria (comunque la scelta è dettata esclusivamente dal caos).

**Raffo**

## IL MOVIOLONE

Caro Raffo,
sono qui a scriverti la risposta a una domanda che nessun quotidiano o giornale sportivo può dare in quanto troppo iconoclasta. La domanda è la seguente: "perché non mettere la moviola in campo nelle partite di calcio come capita nel rugby?". La risposta può essere fornita solo
su questa rubrica dove, essendo tutti pazzi (o almeno io lo sono, questo è appurato), nessuno si preoccuperà di quanto scritto. La ragione per cui la FIFA non vuole la moviola è che altrimenti certe "paste" e certe truffe arbitrali tipo Eire-Francia o Bayern-Fiorentina non si potrebbero fare, e alla FIFA fanno più comodo ai Mondiali 60 milioni di tifosi francesi piuttosto che 5 milioni irlandesi... lo stesso dicasi per il Bayern.
Evviva, il re è nudo.
Tuo folle eremita,

**Umberto Visani**

*Io e Umberto ormai siamo diventati amiconi, lui è evidentemente uno psicopatico che un giorno mi ucciderà, io sono del resto sono la vittima perfetta visto che do spago agli psicopatici. Comunque, visto che mediamente il buon Umberto mi manda quattro o cinque lettere al mese, questo giro apro una nuova rubrica che morirà immediatamente, chiamata: "La lettera scelta a caso di Umberto Visani". Purtroppo tra tutte quelle completamente folli e inquietanti, me ne è capitata una nel complesso abbastanza normale, ma del resto questo è il rischio di sceglierle a caso.*
*Caro Umberto, io come la maggior parte degli italiani ho praticato il giUoco del pallone. In particolare ricordo che quando giocavo nel Celtic di Udine, l'allenatore ogni volta che mi vedeva correre a bordo campo con la sigaretta in bocca (avevo 12 anni) mi lasciava in panchina. Sta di fatto che avrò giocato in un anno si e no 15 minuti. L'anno dopo smisi di fumare, ma non giocai lo stesso, mah. Questo solo per dirti che ho l'esperienza necessaria a esprimere giudizi ponderati e pertinenti: la moviola in campo non la mettono perché sarebbe un grave trauma per i giocatori. Immaginiamoci che durante una partita qualche testone decida di far intervenire la moviola, i giocatori verrebbero bloccati e fatti tornare indietro nel tempo di alcuni secondi, poi magari fatti scattare in avanti alla velocità del suono, poi nuovamente bloccati di colpo, poi indietro di un paio di secondi, poi avanti a velocità normale... cioè sarebbe devastante! È molto più indolore quindi registrare la partita e intervenire con la moviola nelle trasmissioni preposte, in questo modo non c'è alcun pericolo per i giocatori.*

## ALTRA FOTO DI BESTIE IMMONDE

Ciao Raffo, dopo avere visto la foto di "presunti" cuccioli di piccione pubblicata nella Tua rubrica, mi sono ricordato di una vecchia foto che tenevo nel mio segretissimo archivio segreto (appunto).
A prima vista può sembrare un'altra prova dell'esistenza dei pulcini di piccione ma, se si osserva la foto attentamente si nota che il nido è costruito con filo di ferro; ora io mi chiedo, quale volatile con un po' di amore per la propria prole farebbe una cosa simile?
Non so dare una spiegazione definitiva alla cosa, un'ipotesi potrebbe essere che anche i pulcini sono in filo di ferro e sono stati creati dai piccioni per farci credere che esistono ed i piccioni stessi non esistono ma sono androidi (birdroidi?) creati al solo scopo di sporcare il vetro delle macchine

**Lp1962**

*Mah, a me sembrano dei cuccioli di antilope... ma magari mi sbaglio.*

## QUESTIONE DI MIRA

Supellettile Raffo senti qua, oggi ti scrivo in quanto poco fa mentre ero intento a innaffiare il wc, mi è sorta una grandiosa idea: essendo stufo di sentire le donne deridere gli uomini, in quanto questi solitamente mancano completamente il centro della tazza quando sono intenti a fare i loro bisogni, nella mia testa, o comunque in mancanza di quest'ultima da qualche altra parte del mio corpo, mi è venuto un lampo di genio che sicuramente potrà cancellare per sempre questa derisione. Sono sicuro che anche tu, dopo aver sentito la mia soluzione, ti attrezzerai per rimediare a questo casino, e bon! (ahaha) Dunque, la soluzione si chiama, con mio sommo orgoglio, "Poligono di tiro per flussi costanti". Trattasi di un centro in cui i maschi possono esercitarsi a mirare e "sparare" il loro flusso organico al meglio delle proprie possibilità; la vita insegna che con la pratica ci si migliora sempre, per cui presto in italia, e spero nel mondo, vedremo migliaia di centri come questo, che possono senz'altro aiutare anche te! :)
Cordiali saluti da un genio che salverà il mondo...

**Manu87**

*Caro Manu, il realtà io ho il problema opposto, per motivi legati alle dimensioni del mio organo riproduttivo, quando faccio la pipì puccio l'affare nell'acqua. È una cosa al quanto sconveniente che mi obbliga a compiere due nodi all'apparato... ovviamente con due nodi non esce più niente, quindi quando lo slego in genere sparo pipì fin sul soffitto.*
*Per inciso, la tua idea non è per nulla nuova, in particolare nei bagni pubblici, vengono applicati ai WC degli obiettivi da centrare, ma evidentemente questa deve essere un'invenzione delle donne, perché è ovvio che se uno potesse centrerebbe sempre il buco, solo che una moltitudine di variabili che noi ben conosciamo, portano allo spargimento inconsulto della piasciarella. Che fare dunque? Sedersi forse? Ma non scherziamo.*

## LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

**(Questa lettera non ha risposta perché viene scelta a caso tra tutte quelle pervenute: siccome si sceglie una lettera anche in base alla possibile risposta, il Re dell'Internet (io) ha deciso che non risponderà e bon. NdRaffo).**

Sentimentale Raffo, ti scrivo perché probabilmente puoi levarmi un grande dubbio: un giorno in cui in ufficio non avevo niente da fare, decisi di andare su youtube per trovare qualche filmato interessante. Non so perché mi sei venuto in mente tu e ho quindi deciso di inserire la parola "Raffo" nella ricerca; a parte il fatto che ho scoperto che c'è un sacco di gente che si chiama Raffo, sono incappato in un filmato chiamato "Il raffo & il fuoco" nel quale c'è un individuo molto simile a te che fa il deficiente con del liquido infiammabile e un falò. Sei per caso tu?
Semper fidelis

**Rex**

Pagina mancante

# ADSO

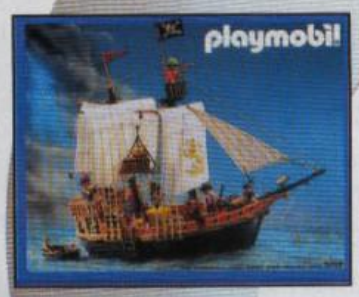
*Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficenti intense sessioni di Sim Baby.*

A cura di: Adso adso@sprea.it

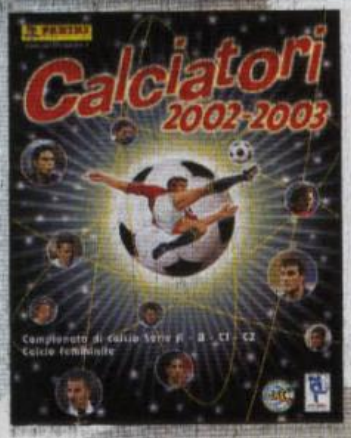
# MEMORIES

***Ci sono dei momenti che, preso dallo sconforto ludico, ti trovi a pensare come ti avevano divertito certi giochi di gioventù. E delle volte, malauguratamente, decidi di rituffartici.***

Ci sono dei momenti di sconforto videoludico? Alti e bassi non dovuti strettamente alla situazione delle uscite di quel periodo o della qualità in generale del prodotto a scaffale, ma proprio una sezione temporale della tua vita che tutto un po' ti schifa, che non hai manco voglia di installare qualcosa di nuovo.
"Apatia? Bulimia? Grave inappetenza?" cantavano gli Elii nel mai troppo celebrato Tenia dall'album Peerla dell'oramai lontanissimo 1998; forse.
O forse ho solamente scelto il giorno sbagliato per smettere di fumare (cit.)
Sarà quel che sarà, ma quando mi ricapitano questi periodi qui comincio a fantasticare di come era bello una volta, di come mi divertivo con poco, di come certi videogiochi caratterizzati da due sprite colorati e qualche forma geometrica mi tenevano attaccato allo schermo del televisore di recupero che avevo collegato al mio ZX-Spectrum regalandomi interi pomeriggi di godimento intenso (beh, poi ho scoperto che c'era anche qualcos'altro che poteva farmi godere forte eh, ma questa è un'altra storia...).
Lo so, lo so che è un discorso trito, ritrito e oramai stantio come quel pacchetto di cracker rimasto a languire per anni in fondo alla dispensa, o come certe patatine dimenticate in un sacchetto per troppo tempo sul retro della tua auto. Lo so.
Ma è inevitabile e banalmente umano lasciarsi prendere dalla corrente dei ricordi, finendo nel nostro mondo personale fatto di immagini oramai edulcorate dal passare del tempo, e tutte quelle robe lì.
Ma siamo sicuri che fosse tutto così fico, mi chiedo? Possibile che fosse davvero tutto più bello? O era forse la mia mente a essere molto più semplice?
Voglio dire: ai tempi mi divertivo sì con Atica Atac ed Elite con dei quadrini in bianco e nero sulla TV a simulare lo spazio e dei cerchi ovalizzati a indicarmi i pianeti, ma era anche il periodo dove consideravo i Milli Vanilli la Risposta Musicale Definitiva e credevo che le ragazze fossero esseri così eterei, puri e perfetti che Dio le aveva create senza la necessità di funzioni corporali (vedi a crescere senza una sorella o delle cugine? Poi dopo si fanno certe scoperte che uno ci rimane male), ma questo riguardava ovviamente quelle molto belle: quelle brutte facevano tanta cacca.
Quindi se la mia forma mentis dei tempi era siffatta, forse tutti quei Dorati Ricordi sono solo una pila fumante di deiezioni.
O forse no?
Allora decido che, giunta una certa maturità e una discutibile indipendenza economica, mi posso togliere qualche sfizio. Mi posso ributtare a capofitto in quelle passioni di gioventù e darci dentro alla grande senza limiti. Posso riprovare quel Gusto del Divertimento Passato, e goderne parossisticamente fino al climax del gaudio più puro.
Decido allora di andare in una di quelle catene di negozi di giocattoli, una di quelle belle fornite che contengono non solo le novità ipertecnologiche del presente, ma anche delle reminiscenze ludiche della mia fanciullezza perduta. Entro e punto lesto al reparto del Playmobil!
I miei genitori da piccolino, vuoi per una scelta educativa che ai tempi ritenevo quantomeno discutibile, vuoi per un effettivo momento di ristrettezze economiche, non avevano MAI soddisfatto il mio pervicace desiderio di possedere il Galeone dei Pirati (io lo avevo. Uno dei giochi più cool della storia dei balocchi. Sisì, ndToSo).
Punto quindi lo scaffale delle Scatole Grandi e lo vedo... ma sorbole cosa costa! In effetti i miei non avevano avuto tutti i torti ai tempi, ma ora SUX! Lo voglio e lo compro.
Torno a casa con l'acquolina che oramai è trasformata in bavetta dando di tanto in tanto una fugace sbirciatina nello specchietto retrovisore a confermarmi la presenza dello scrigno dei miei desideri placidamente adagiato sul sedile posteriore. Entro in casa e come un indemoniato lo scarto e lo monto. MAMMA CHE FIGATA HO IL GALEONE!




Ma poi, una volta finito... boh! Lo guardo, lì sul tavolino. E mo'? Lo metto su qualche scaffale? Mica posso giocare a "boom/bang/baam attacco dei pirati" alla mia veneranda. E poi perché dovrei farlo?
Smonto tutto e regalo a un figlio di amici (che, tra le altre cose, essendo un prodotto dei tempi moderni non è che lo abbia gradito così tanto eh).
Che delusione. Ma penso che forse avevo solo sbagliato l'obiettivo, o il periodo del passato dove andare a "ravanare": quindi provo a buttarmi su qualcosa di differente, tipo l'album delle figurine Panini. Mi precipito da un edicolante e ne compro uno (ah, per la precisione: al sottoscritto dei calciatori, del calcio e dello sport "guardato" in generale non è mai fregato molto e mai gli fregherà. Ma l'album "delle figu" era un must!) e, visto che ora c'ho i soldi e posso non farmi mancare nulla, compro un'intera scatola di figurine. Una intera! E lo faccio sempre con quella bavetta stile "Homer & ciambella".
Mi precipito sempre a casa pregustando il divertimento che ne trarrò: arrivo, scarto, attacco, metto via le doppie (pensando preoccupato con chi diavolo le avrei scambiate); insomma ne incollo un po' e poi il tedio risale.
Che ci faccio con un album di figurine? Dove cavolo stava il bello nell'investir ci i soldi che mia madre mi aveva dato raccomandandosi di utilizzarli come offerta alla Messa?
Mi ritrovo ancora deluso. Possibile che fosse tutto così noioso e che io sia cambiato così tanto?
Poi una sera che l'Offerta Televisiva Tutta non riesce a darmi nulla da vedere che non abbia già visto almeno tre volte e/o non ritenga una banalata da "sciocchini" (la buona, vecchia, cara Censura del ToSo ha appena colpito, ndToSo) mi ritrovo su un canale-nostalgia che trasmette a ruollo i cartoni di quando ero infante, e lo faccio proprio mentre sta cominciano la sigla di Jeeg Robot d'Acciaio. Figata! Mo' me la sparo tutta! "Con i ragazzo laggiù, zan za-zan!" Mi accingo a gustarmelo e dopo ben due sonanti minuti mi chiedo "ma davvero mi piaceva quella roba qui?" La trama è di una banalità sconvolgente, i dialoghi pare li abbia scritti un medicman in grande spolvero e il come andrà a finire la storia lo so già e tanto Horoshi non proverà manco a rimonarsela, la Miwa (per onestà intellettuale devo però dire che il Daitarn ne ha ancora un bel po' da raccontare, eh).




Boh, non so cosa fare.
Allora mi torna in mente che, in teoria, io sono un videogiocatore! Diamine, posso installarmi uno di quei vecchi giochi, oppure un Santo Emulatore e rigiocarmi tutti quei capolavori che ho tanto amato.
In questo sono confortato dal fatto che esiste una pletora di retrogamer, di cultori del videogioco che fu, di appassionati felici della loro cultura dei tempi passati. Pure mio fratello mi dice che si installa spesso delle Vecchie Glorie Videoludiche per rigiocarsele con gaiezza.
"Buon sangue non mente", mi dico. "Se piace a lui, piacerà pure a me".
Quindi mi chiedo "qual è il gioco per PC ch'io ricordi che mi aveva cambiato la vita?". La scelta è ovvia: DOOM!
Trovo il modo di procurarmene una copia, installo quanto c'è da installare e parto a giocarci nella sua bella finestrella DOS a 300x200.
MAMMA MIA! Mi sa che ho sbagliato qualcosa nell'installazione o non so cosa, ma davvero ci vedevo dei mostri capaci di ingenerarmi dei sacro terrore in questo agglomerato quadrettoso di pixel marroni? E quella lì è una porta? Omamma....
Una cosa ho imparato. Mai riaprire il cassetto dei ricordi. Mai. Stanno bene là, al calduccio. Fa crogiolarci ogni tanto, e boh. Ma non aprirlo. Mai.

A cura di Ivan "Kikko" Conte, kikko@sprea.it

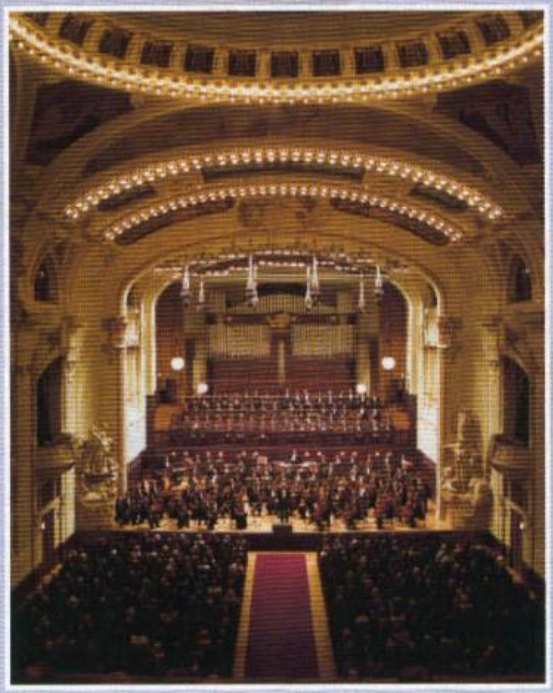
# BABY YOU CAN DRIVE MY CAR

## La giusta musica per il sorpasso definitivo.

Amo i giochi di corse. Tutti. Da quelli ignoranti e fracassoni come Burnout e FlatOut, alle simulazioni più integraliste e spinte come Grand Prix Legends o GTR. Mettere il piede sul pedale dell'acceleratore ed effettuare un sorpasso da manuale è sempre un gran piacere, soprattutto se la cosa avviene secondo la giusta prospettiva. Metterci il piglio dell'assatanato non è mai cosa: molto meglio preparare la traiettoria avvicinandosi il giusto al posteriore del pilota avversario, pennellare la curva prima del rettilineo, pigiare con garbo e decisione l'acceleratore e, infine, sfruttare docilmente la scia. Niente sportellate – per carità! – a meno che il gioco non le preveda in quanto elemento distintivo del gameplay, come avviene nel già citato Burnout con i suoi famigerati Takedown. La morbidezza e la classe sono sempre da preferirsi alla forza bruta: per fare un esempio calcistico, volete mettere quanto è più bello essere Roberto Baggio piuttosto che Sergio Brio?

L'assenza di cattiveria che metto nel sorpasso mi impedisce di gustare a dovere tutte le faccende Metal, Rock, Progressive o affini che solitamente accompagnano le gare dal punto di vista musicale. La soundtrack viene debitamente eliminata quando c'è in ballo una simulazione: è troppo importante avere l'orecchio teso sul motore senza procurarsi distrazioni sonore di altro tipo. In caso di giochi arcade, la tracklist viene da me sostituita con altro, da decidersi a seconda della poesia e dell'ispirazione del momento.

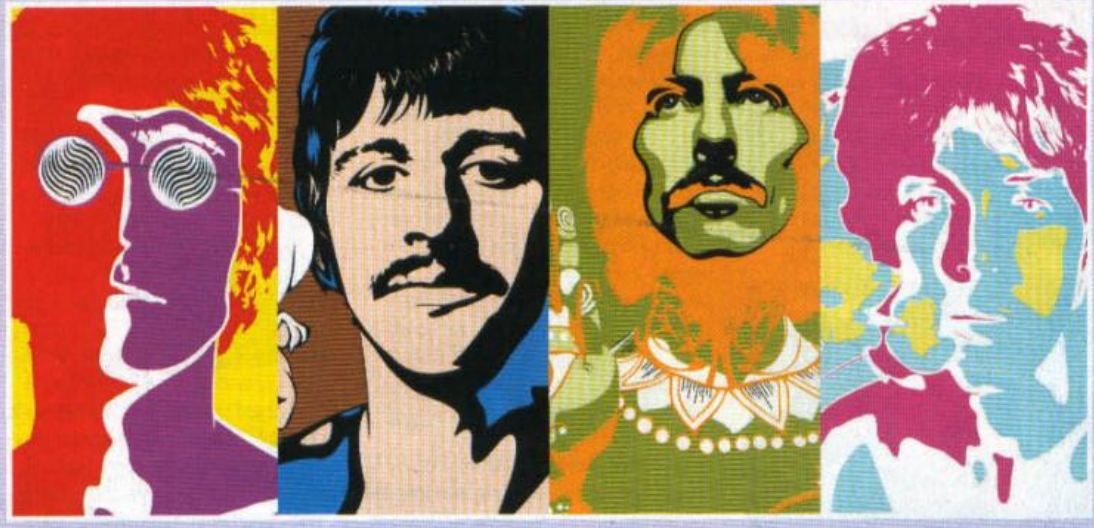
Ora... lo so che mi piglierete per matto, ma c'è stato un periodo della mia vita dove un sorpasso virtuale non poteva avere luogo se non in presenza di un brano dei Bee Gees (su, nonni, uscite dalle caverne, che Kikko si è svegliato dal letargo. ndToSo). Eh sì, proprio quel gruppo là: quello fatto da gente barbuta e con la voce in falsetto che sembra uscita da un coretto di voci bianche. Forza Motorsport 2, ad esempio, è stato vissuto nella sua interezza a botte di "Tragedy", "How Deep Is Your Love" e "Stayin' Alive", senza nemmeno mezzo John Travolta al seguito. È un po' il concetto di Metropolis (il film di animazione giapponese del 2001), che accompagnava gli intensi momenti finali con "I'Can't Stop Loving You" di Don Gibson: il contrasto alimenta il gusto, non lo distrugge.



In questo periodo, invece, mi sono preso bene con i Beatles, tornati in auge nello stereo di casa e nell'iPod che uso a mo' di autoradio grazie alle nottate passate a strimpellare con chitarra e batteria su The Beatles: Rock Band. Le prove in derapata di Need For Speed: Shift sono state impreziosite dal periodo "psichedelico/LSD" dei Fab Four: quello di Sgt. Pepper's Lonely Heart Club Band, per intenderci. Le gare vere e proprie, invece, si sono avvalse dell'appoggio più "beat" di capolavori senza tempo come "Help!", "Can't Buy Me Love", "A Hard Day's Night" e l'inossidabile e quanto mai opportuna "Drive My Car".

A tratti vengo anche preso da momenti mistico/classicheggianti. Quando questo accade, l'unica cosa che posso fare è lanciare un titolo di rally a caso (Colin McRae DiRT o Richard Burns Rally servono ottimamente allo scopo) e scollinare solitario su e giù dai pendii, con l'unica compagnia della Toccata e Fuga di Bach o della Moldava di Smetana. Dovreste provarci: aiuta la respirazione e l'autocontrollo, abbassando notevolmente i tempi nei vari settori ed elevando lo spirito a più alte vette di coscienza.

L'unica eccezione a tutto ciò? Out Run. Non so perché, ma non riesco a resistere al fascino imperituro di Magical Sound Shower. Accidenti a Yu Suzuki (a proposito... l'avete letta la Time Machine del numero di maggio, vero?), a Hiroshi Miyauchi e al loro vizio di estrarre dal cilindro un gioiello dietro l'altro!



Pagina mancante

Pagina mancante